MENSILE - ANNO XII - NUMERO 103 - 3/99 - LIRE 15.000

Enigma AMIGA RUN

103

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

3.5 SVELATO

CD-ROM

Rivolgiti al tuo edicolante se non trovi il CD-ROM allegato alla rivista.



NEWS: TUTTO SUL NUOVO 3.5 - AGI NEWS - AMIGA QUEST
HARDWARE: CONCIERTO PER PICASSO - IL PUNTO SULLE POWER UP
CD-ROM: AMYRESOURCE 12; AMINET 28 E REDHAT LINUX
MERCATO: INTERVISTA A CLICK BOOM - MERCATO: SPACE STATION 3000 DIARY
DTV: EXTREME - GRAFICA: ANCORA SU IMAGE FX, NETBSD: AMMISITRARE
GAMES REVIEW E PREVIEW: NAPALM, VULKAN BONANZA CD, HERETIC E HEXEN
INTERNET: NETCONNECT2, GET CONNECTED E GENESIS.
MUSICA BEBOP: THE MIDI PATCHMEISTER, DIDATTICA: PARLIAMO DI MUSICA

SU CD-ROM: SHAREWARE AMIGA

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE.ME.PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

DEALER

RISERVATO RIVENDITORI

VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

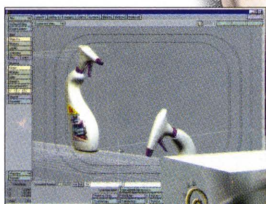
PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek



DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME** : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. **LightWave 3D** è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. E' il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e produttori di games (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Phillips, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts ecc.).

MANUALE IN ITALIANO





DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. **Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D.** Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ______

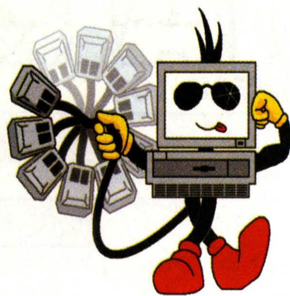
VIA & N° ______ CAP ______

CITTA' & PROV. ______ PREF. & N. TEL. ______

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA ______ DATA ______

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm



Confessioni di fine millennio...

Sono passati quasi due anni da quando scrissi il mio primo articolo per Enigma Amiga Run. Due anni che, visti adesso, sembrano un'eternità. Sono successe moltissime cose in questo breve periodo di tempo, che hanno cambiato per sempre la storia di Amiga e, in certi versi, del mondo dell'informatica. Mai era successo che un computer riuscisse a sopravvivere tanto a lungo dopo la scomparsa della casa madre e, cosa ancora più incredibile, che riuscisse a risollevare le proprie sorti fino ad un nuovo ed impensabile rilancio. Durante questi anni abbiamo assistito a tanti proclami, a tante promesse, a tante parole, mai seguite dai fatti. Ora le cose sono cambiate, Gateway ha deciso di investire seriamente in Amiga. Basta con ritardi, cambiamenti di rotta improvvisi e cancellazioni impreviste. Ora c'è una linea chiara per il futuro e, per la prima volta, sono i fatti e non le sole parole a darci fiducia. La nomina di Jim Collas come nuovo presidente di Amiga è un segno tangibile di questo forte impegno della casa madre a dare un futuro alla nostra amata piattaforma, unito anche all'apertura di laboratori di ricerca e sviluppi negli Stati Uniti. Le nuove macchine, che saranno pronte, in varie forme, a partire dal novembre di quest'anno, andranno a coprire ogni fascia di utenza possibile, infatti spazieranno dalle console da gioco ai super computer. Proprio per questo Collas ha dichiarato al recente Amiga 99 di St.Louis, che pianifica vendite per 20 o 30 milioni di esemplari del nuovo Amiga,e già si contano le prime importanti adesioni di note imprese esterne ed interne al mondo Amiga. Avremo solo da pazientare fino a Colonia dove, con ogni probabilità (anche se si è parlato anche del Comdex) verranno presentati i nuovi modelli ed il kit di sviluppo. Oltre a questo però anche il buon Petro.lha ha avuto la sua giusta ricompensa, dopo anni spesi a lavorare per noi amighisti vendendo A1200 in India (e fatturando milioni di dollari per la "sua" Amiga International) ma anche rimediando pessime figure a causa dell'inettitudine dei vertici della fu Amiga Inc., ora il mago del marketing ha una sua posizione di prestigio, sarà lui a curare gli Amiga Classici (e a preparare il lancio degli Amiga NG) aiutato nel difficile compito da ditte del calibro di Haage&Partner e Phase 5. Le notizie di questi ultimi giorni sono più rosee che mai e verrebbe quasi da dire che se anche l'Amiga 5.0 non uscisse (cosa fortunatamente assolutamente improbabile) gli Amiga Classici sarebbero comunque diventati nuovamente un computer all'avanguardia colmando il gap accumulato nei confronti degli storici contendenti. Le nuove schede Cyberstorm di Phase 5 che monteranno potentissimi processori G3 e G4 da 400 e più Mhz mosse dalla revisione 3.5 del sistema operativo ad opera della Haage&Partner che oltretutto prevede nuove versioni dell'OS per il prossimo futuro con la totale riscrittura in codice PPC, sono la riprova che Amiga è finalmente "back for the future" cone direbbe Petro. Anche il software sta crescendo e l'adozione come standard dei processori PPC sta portando ad un fiorire di nuovi progetti in tutti i campi assolutamente favolosi ed impensabili fino ad un'anno fa. Stiamo preparando per i prossimi mesi accurati dossier su quello che ci aspetta da qui a fine anno per fare un po' di chiarezza in questo mare di novità, cosa a cui l'amighista medio non era più abituato da tempo. Già in questo numero troverete piccoli approfondimenti sulle notizie di questi ultimi giorni, ma l'impellenza di chiudere la rivista in tempi accettabili ci ha imposto di non dilungarci oltre. Parlando di EAR è giusto anche segnalare che intendiamo continuare decisamente a lungo la nostra opera, cercando di migliorare i punti deboli della rivista come distribuzione ed abbonamenti oltre che puntualità delle uscite. Ci sarà a breve un vertice di redazione dove verranno discussi con l'editore questi problemi e cercheremo di porvi rimedio per rispetto anche della fiducia accordataci da centinaia di abbonati. A parte questo, nuove ed interessanti sorprese vi aspettano sulle pagine di EAR ma è ancora troppo presto per parlarne, non vi resta che seguirci con l'affetto e l'amicizia di sempre per scoprire cosa abbiamo in serbo per voi. Come ultima e personalissima nota vorrei ringraziere tutti gli amici che ho incontrato in questi fantastici due anni di EAR. Per me è un traguardo importante e significativo, vorrei ringraziare tantissime persone oltre a tutti voi che avete sempre dimostrato il vostro affetto per un redattore un po' pazzo e giocherellone, preferisco non fare nomi visto che poi si rischia sempre di lasciar fuori qualcuno di importante. Permettetemi solo un immenso tributo di riconoscenza a Michele Iurillo in cui ho trovato veramente un grande amico (sebbene abitiamo a migliaia di chilometri di distanza) e a tutti gli amici della redazione. Ed ora vi lascio alla lettura di quest'altro numero di EAR, ricco come sempre, nella speranza di continuare ancora molto a lungo questo viaggio, sarete anche voi dei nostri?

Nicola Morocutti
(n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Rubo "virtualmente" la tastiera a Nicola per esprimere velocemente le mie impressioni su quanto ci attende per i prossimi mesi. Come abbiamo già avuto di notare a Colonia, AI si sta muovendo molto bene. Dagli Stati Uniti continuano ad arrivare notizie che lasciano ben sperare, con una sapiente strategia di alleanze che non risparmia le "storiche" software house amighiste, prima fra tutte la NewTek. Ci sono però alcuni aspetti che destano alcuni interrogativi. Il nuovo Amiga cosa avrà di Amiga? Il nome? La filosofia? La palla Boing! tanto amata dagli amighisti e che ora ci propinano in tutte le salse (rendendola quasi antipatica)? Ma soprattutto, in un mercato che è in evoluzione e in cui contano non solo i soldi ma le buone idee, riuscirà AI a emergere? Non è facile incontrare i favori del grande pubblico, ci vogliono prodotti innovativi, accessibili, che facciano la differenza. Sarà AI in grado di battere (o forse anche solo entrare in competizione) gli accanitissimi concorrenti? AI non è la prima che ci prova. Ricordate il 3DO, quella console miracolosa che avrebbe potuto rivoluzionare il mercato? Adesso la 3DO produce videogiochi, e l'hardware innovativo che aveva prodotto (anche in tempi relativamente recenti con l'M2) non le ha mai consentito di sfondare in questo campo. Eppure c'era l'idea, c'erano i soldi. Simile fine per l'Atari Jaguar. Questo eccidio non risparmia anche i grossi nomi come Nintendo e Sega, praticamente collassati davanti allo strapotere della Playstation. E in questo mercato così distruttivo, speriamo vivamente che AI possa farcela. Le premesse ci sono tutte. La strategia adottata sarà fondamentale, e per questo Jim Collas avrà un peso non indifferente. Siamo pieni di speranze e di cauto ottimismo, speriamo che il tempo possa premiare chi non ha mai abbandonato la causa Amiga (in primis i coraggiosi rivenditori). Chissà che tra qualche mese non dovremo trovarci nella difficile situazione di un Amiga Classic ancora in vita e di un Amiga NG appena nato. Quale strada seguire? Entrambe? Si vedrà. É una situazione "definitivamente provvisoria" quella che dura da troppi anni, ma ora siamo arrivati al punto di non ritorno, un momento cruciale che vedrà o il ritorno in grande stile o la definitiva morte di Amiga. A questo punto non vale la pena mollare proprio adesso che si stanno per scoprire le carte. Tenete duro con noi, tra poco potremo sapere se l'attesa di tutti questi anni verrà premiata. E se anche non lo fosse, ci sono sempre le schede G4 di Phase5... è inutile, anche volendo non riuscirò mai ad abbandonare Amiga.

Giorgio Signori
(yurex@tin.it)



Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)
Alessio Cappelli
Lorenzo Pistone
Pierpaolo Nizzi

Un ringraziamento particolare a:
Maurizio "Superfellets" Felletto

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Michele Iurillo

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

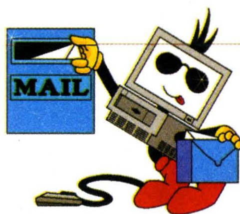
URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **18/3/1999**
Chiuso in impaginazione il **24/3/1999**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

3/99 - NUMERO 103



La Post@ dei Lettori

a cura di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Uno "special guest" su QNX

Ciao,
ho sviluppato e scritto codice in ambiente QNX fin dal 1986. Questo significa che ho visto QSSL e QNX crescere attraverso numerosi cambiamenti, sia come i prodotti che conosciamo oggi, sia a livello societario. Conosco le sue peculiarità e i suoi punti deboli. Uno dei principali discorsi è sempre stato che ci sono state persone (principalmente sviluppatori) che avebbero voluto QNX come ambiente sulle macchine desktop. Io ho cominciato a lavorare su questo (Astra Network) nel 1994, ma ancora molte macchine qui hanno WindowsNT installato, e non posso fare molto oltre a scrivere software per QNX. É in quest'ottica che vedo il passo che si è fatto con Amiga. Poiché Amiga è una macchina desktop, sarà finalmente possibile vedere questo ottimo sistema operativo espandersi in questo ambiente e vedere nuove e potenti applicazioni anche per QNX. Non credo che l'alleanza con Amiga avrà largo effetto sulle maggiori applicazioni di QNX nei sistemi embedded come sistema operativo realtime. Ma per entrambe le parti si tratta di un'ottima cosa e sicuramente godremo tutti dei suoi benefici

Rick Duff,
Astra Network (rick@astra.mb.ca)
QNX Consulting and Custom Programming

Pubblico la lettera di Rick Duff molto volentieri. Questa lettera è a sua volta una risposta al nostro appello nel newsgroup di QNX per cercare di capire gli animi anche dell'altra parte in gioco. Da questa e dalle altre risposte pervenuteci abbiamo capito che sono tutti molto soddisfatti dell'allenza e molto fiduciosi verso il futuro. Che sia davvero la volta buona? Qui tutti, qualcuno più scettico, qualcun altro meno, sperano di si. Ma se la nostra fiducia, unita a speranze che durano ormai da anni, sarà ricompensata, questo potremo dirlo solo tra qualche mese, quando si realizzeranno materialmente tutte le parole e gli annunci degli scorsi mesi.

Fusion: problemi al boot

Ciao Giorgio,
ti scrivo perché ho un problema con Fusion... non so dove battere il capo. L'esatta cosa che fa è al momento di premere "start emulation". Alloca la memoria, si prepara, tenta di aprire lo schermo, e si blocca. Non è un guru, semplicemente è tutto bloccato. Non ho utility o patch lanciate. Che posso fare?

Flavio Cirri (cif@ftbcc.it)

Ciao Flavio, la tua è decisamente una FAQ di Fusion. Il problema dipende dall'allocazione della "reserved memory" per il Mac, che va preparata con il famoso "Rsrvwarm" o "Rsrvcold" in dotazione con Fusion (mentre su Shapeshifter si usa PrepareEmul). Ora, utilizzando ad esempio il modulo "FusionReserve" di BlizKick, il "PatchMac" delle schede Phase5 oppure qualche altra utility analoga, l'allocazione non avviene in maniera pulita e Fusion si pianta esattamente nel modo che descrivi. Ci sono due soluzioni a questo. La prima è utilizzare il Rsrvwarm originale di Fusion, mettendolo in cima alla startup-sequence. La seconda, se usi blizkick e tool simili e ti secca dover attendere ben due reset, è quella di scaricare da Aminet il FixPatchMac (presente anche su EARCD 31), una patch appositamente scritta per Fusion che elimina questi problemi. Inserisci il comando FixPatchMac nello script che si occupa di lanciare Fusion (Launch_Fusion) et voilà, niente più crash!

Unix sul 1200

Spettabile Enigma, sono un felice possessore di un Amiga 1200 con la seguente configurazione: HD IDE interno di 80Mb, Blizzard IV+SCSI con la seguente catena: IOmega ZIP, lettore CDROM 12X Pioneer ed HD Seagate di 4 Gb nuovo di zecca. Avendo un HD così capiente mi son messo in testa di provare ad installare un sistema operativo Unix-like per Amiga e vedendo qui e là ho visto che ci son principalmente due scelte: NetBSD e Linux. A tal proposito eccoti le mie domande:
1) Sul CD della rivista c'èNetBSD 1.33, che elimina la necessità della FPU ma, dopo alcuni tentativi senza successo, mi son accorto che sono supportati solo i controller SCSI delle blizzard I e II. Possibile che queste e quello dalla mia IV siano tanto diverse ? Non c'è qualche maniera per ingannare il programma?
2) Ho letto che ci sono diverse "variazioni" di NetBSD per Amiga (ad esempio OpenBSD). Non è che tra queste ce n'è una che supporta la Blizzard IV?
3) In caso negativo c'è da qualche parte una specie di lista delle cose da fare suggerite dagli utenti?
4) Dall'altra parte Linux ha gli stessi problemi di NetBSD, o posso (provare a) installarlo tranquillamente sul mio sistema? Nel caso, dato che su EAR si parla solo di NetBSD gli articoli ed il materiale su CDROM per quest'ultimo mi sarebbero almeno utili per Linux ?
In ogni caso vi saluto e vi do il mio incoraggiamento, lungi dall'essere perfetti, si vede che state costantemente migliorando, eccome! Continuate così!

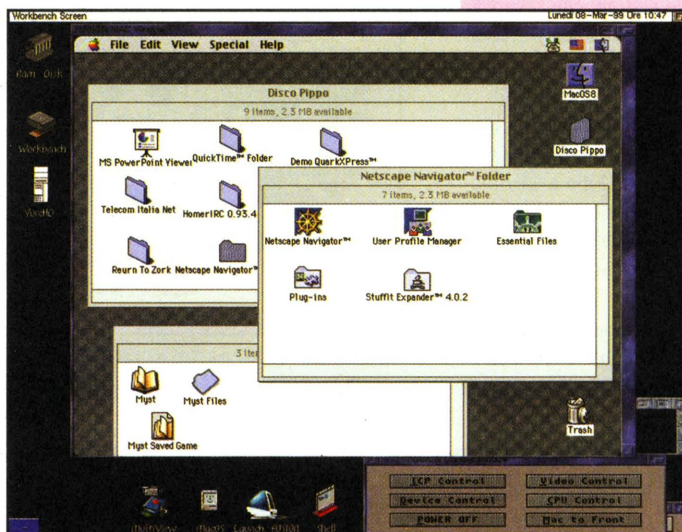
Giulio Ceriola (rowinggiul@tin.it)

1) Non mi risulta che non sia supportata: nel doc di installazione (install) si legge: "FAS216 based SCSI boards: FastLane Z3, Blizzard I and II, Blizzard IV, Blizzard 2060, CyberSCSI Mk I and II." Inoltre ricorda che le partizioni BFFS (Berkeley Fast Filesystem) non possono essere di capacità superiore a 2 Gb. Per finire, leggi l'articolo su EAR di Settembre 98.
2) No, OpenBSD non è altro che NetBSD con "il supporto di molto più hardware", così si legge nel loro sito, ma poi in effetti la lista dell'hw di base (CPU, controller SCSI, schede video etc.) è la stessa. Comunque, se puoi scegli NetBSD perché è più diffuso e più direttamente supportato.
3) Ti puoi iscrivere alla mailing list del porting per Amiga (www.netbsd.org e poi cerchi lì) ma non puoi chiedere che sia aggiunto nuovo hw alla lista delle compatibilità perché NetBSD è un progetto gestito da volontari. In sostanza ti verrà detto molto tra le righe che se vuoi un driver per una scheda o altro hw la prima cosa che puoi fare è iniziare a programmartelo da te. Un'altra cosa che però sicuramente puoi fare dopo esserti

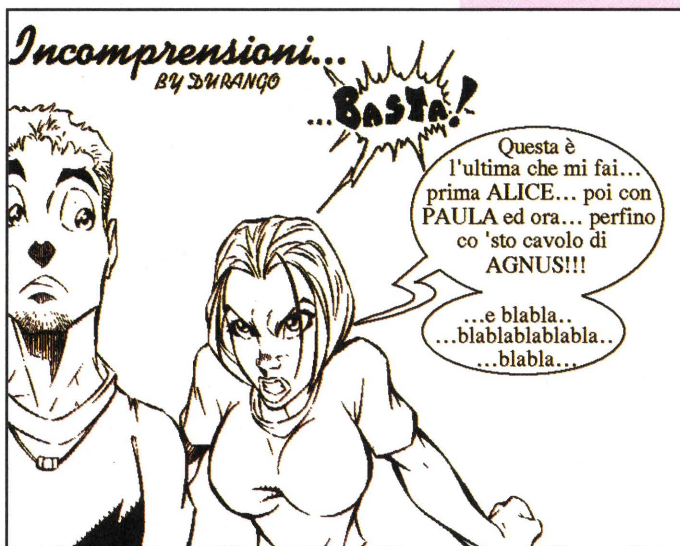
iscritto, è chiedere perché il tuo controller SCSI pur essendo supportato non funziona a dovere.

4) Spezzo la risposta. Io per problemi di spazio non ho installato Linux (non ti preoccupare, lo farò io al più presto!NdYure) e comunqe la sua distribuzione mi urta: il processo di installazione è più pericoloso di quello di NetBSD. Ovviamente però queste sono le mie personalissime opinioni: tu sei libero di provare e vedere cosa succede. Per sapere se il tuo harware è supportato leggi il doc di installazione. La seconda parte: sulla rivista si parla solo di NetBSD per almeno due motivi: è quello che abbiamo installato e su cui possiamo fare le prove. Questo perché, come ti ho già detto, "ci piace di più" e poi sempre di Unix si tratta. Su Linux, poi, ci sono almeno una mezza dozzina di libri in italiano che puoi trovare in qualsiasi libreria della tua città, anche non specialistica, mentre su NetBSD ci sono solo gli illeggibili e costosissimi "4.4BSD Manuals" e "The Design and Implementation of the 4.4BSD OS" che per la maggior parte degli utenti sono inutilmente complicatissimi ed esoterici. Quindi abbiamo pensato di colmare, piano piano, il gap. Il materiale degli articoli è valido anche per Linux quando si parla di Unix in generale, come nel caso del GCC. Questo non vuol dire però che nel prossimo futuro potremmo parlare di Linux e Apus, visto che ultimamente è un "trend" molto seguito.

Alessio Cappelli (turbocap@sienanet.it)



Fusion in azione in finestra. La versione PPC è ancora tra i software più attesi in assoluto.



Nonostante la naja, il nostro amico Durango non manca all'appello con una nuova simpatica vignetta. Come sempre a lui vanno i nostri complimenti!

Se la chipmem cala...

Ciao Giorgio,
ho due domande da porti: ho montato la CyberVision64/3D su un bus ZorroII ver. 4.20 Micronik, funziona perfettamente ed è molto appagante come qualità/velocità, ma ho notato (usando i driver CybergraphiX) che per la grafica usa spesso della chipram oltre alla fast. C'è un comando o da includere nell'ENV per usare più fast rispetto alla chip e per dare la priorità alla ram sulla scheda grafica ? Poi ho provato un controller SCSI, il 2091 Zorro 2 con 2Mb da 80ns onboard, che funziona SOLO se tollgo da LIBS: la 68040.library (la versione della libreria è 37.30) come faccio per usarlo con la library (ho una Blizzard 1240?

MK (micgiul@tin.it)

Un consumo di memoria CHIP a volte è inevitabile, vista la struttura di AmigaOS e dell'implementazione RTG del sistema CyberGFX. Si può compunque limitare questo consumo a pochi bytes con qualche accorgimento. Per limitare al massimo il consumo di CHIP si può attivare in ENVARC:CYberGFX/ la variabile d'ambiente PLANES2FAST impostandola ad 1. Questo farà in modo che tutte le bitmap non mostrate sullo schermo vengano memorizzate in fast anziché in chip. La principale causa di consumo della chipram però di solito dipende dalle icone, che vengono sempre mappate in chip, a meno che non si usino le NewIcons, che dispongono di una comoda modalità RTG attivabile dall'interfaccia. In questo modo anche le icone trarranno benficio dalla scheda grafica (c'è poi il fantastico "transparent mode" che rende le icone trasparenti durante il trascinamento su schermi ad almeno 16bit). La 68040.library è sempre un piccolo mistero, facciamo un po' di chiarezza. Esistono due principali versioni di questa libreria, una prodotta a suo tempo dalla Commodore, l'altra scritta da Phase5 per le sue schede acceleratrici. Altre versioni meno diffuse sono state create insieme ad alcune schede acceleratrici con 040. Utilizzando una scheda di Phase5 con 040 è necessario usare la loro versione della 68040.library. La libreria da te usata non va bene, visto che possiedi un'acceleratrice con 040 di Phase5, utilizza quelle presenti sul sito di Phase5 e le incompatibilità dovrebbero sparire. Ricorda però che il 2091 è un controller molto datato, lento e non molto consigliato, il controller SCSI della Blizzard è molto più affidabile.

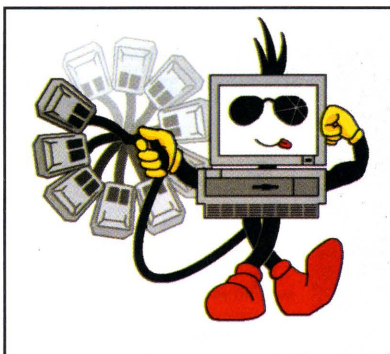
Ancora sulle PowerUP

Ciao Giorgio, sono un pellegrino delle edicole (oramai il mio edicolante mi odia nel vedermi tutti i giorni e sentirsi rivolgere sempre la stessa domanda) e mi sono deciso a scrivervi per la prima volta per esprimervi il mio ringraziamento per l'im-

pegno, il tempo e le energie che spendete per Amiga, soprattutto in un periodo come questo. Certo, già che ci sono... qualche domandina tecnica l'avrei anche io!
1) Ho comprato una scheda acc. per il mio A3000. Ora sono felice possessore di una CyberPPC 060/604e 233. Dopo aver montato la memoria (32MB) ho notato che SysInfo o anche il semplice showconfig ne vedono 31.5 nonostante non sia attivata l'opzione fastrom.
2) Non sono invece possessore di scheda audio e perciò utilizzo Paula con AHI. Il mio domandone è questo: Come faccio ad ottenere una frequenza di riproduzione superiore ai 28KHz se utilizzo una scheda grafica ? (Nel caso in questione una PicassoII)
4)Perché a volte i programmi scritti per PPC partono senza nessun problema e a volte è invece necessario lanciare precedentemente ElfLoadSeg?
Infine prima di salutarvi vorrei farvi una richiesta: è possibile vedere sulla rivista uno speciale sulle schede PowerUp? Non mi riferisco alla classica prova hardware ma ad una specie di tutorial in cui si parli dei problemi che si possono incontrare e di come risolverli, di come utilizzare al meglio le schede, il setup delle stesse (per esempio il manuale non parla della possibilità di avere un nuovo menù di boot).
Grazie per il vostro supporto ad Amiga!

Asca (Amiga@mail2.dex-net.com)

Ringrandiandoti per i complimenti, ti rispondo.
1) Effettivamente tutti i proprietari di schede PPC (sia Blizzard che CyberStorm) si sono visti "rubare" mezzo mega di memoria. I 512k mancanti sono infatti utilizzati direttamente dalla scheda acceleratrice per motivi tecnici, che a detta di Ralph Schmidt, programmatore del software di gestione della scheda, riguardano le impostazioni interne del PowerPC.
2) La frequenza dell'audio è fortemente influenzato dallo stato del DMA video. Raddoppiando la frequenza video, (utilizzando un modo a 31Khz come DBLPal o Multiscan) si può raddoppiare anche quella audio. Per ottenere quindi frequenze doppie dal Paula dobbiamo raddoppiare anche quelle del video, aprendo uno schermo a 31Khz (al posto dei canonici 15). Picasso96 contiene una patch apposita per questo, mentre se usi CyberGFX con la tua PicassoII, devi utilizzare il comando "AddAudioModes DBLSCAN" dell'AHI. Perché funzioni correttamente, dovrai avere in devs:monitors almeno un file di monitor a 30Khz.
3) Nelle BlizzardPPC è presente una flashrom che contiene il codice del bootmenu, la ppc.library, e nelle versione con scsi, anche la blizzppc.device. A causa della confusione che si era creata, con l'ultimo aggiornamento vengono messe in flash anche le 680x0.library, che possono essere eliminate dalla directory libs. La flashrom delle Cyberstorm, più piccola, non contiene le librerie, ma solo il software per il bootmenu e il driver per il controller SCSI. Questo per permettere di effettuare il boot direttamente dalle periferiche SCSI montate sulla scheda.
4) Controlla che tu abbia messo il "PPCInstall" nella startup-sequence, che tra le altre cose contiene l'ElfLoadSegPatch, che permette di lanciare gli eseguibili ELF senza bisogno di "ppcrun" o "runelf". Controlla anche che i file .elf abbiano la flag "eseguibile" attivata, altrimenti non possono essere lanciati, e che il tipo di icona sia "tool" e non "project". L'idea di uno speciale sulle schede PPC è ottima, e sono stati molti i lettori a chiedercelo, tanto da spingerci a realizzarlo al più presto, proprio su questo numero.



Questo spazio è dedicato ai problemi dei lettori. La redazione è a disposizione per rispondere alle domande di carattere tecnico inerenti a problemi hardware e software. É possibile inviare le lettere via posta elettronica all'indirizzo

yurex@tin.it

I lettori sprovvisti di accesso ad Internet possono inoltrare le lettere a:

Enigma Amiga Run
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta8 - Piso 4
46005 Valencia (Spagna)

oppure, se avete poca fiducia nelle poste spagnole:

Enigma Amiga Run
c/o Giorgio Signori
Via Manzoni 34
80123 Napoli

Posta in breve

Nelle ultime settimane abbiamo ricevuto davvero centinaia tra e-mail e lettere, per cui mi scuso con chi non vede il proprio nome pubblicato. Ricordo che alle lettere per motivi pratici non possiamo dare risposte private, ma tutte le e-mail ricevono risposta. Simone Bittante ci pone alcune domande sulla neonata BVision e sui problemi che possono nascere. Visto il numero di richieste, su questo stesso numero dovrebbe essere presente uno speciale sulle schede PowerUP e le relative schede grafiche. Daniele Mastrangeli ci domanda invece come realizzare un file in formato mp3 da un CD audio. Le tracce vanno prima scaricate su hard disk in formato AIFF o PCM con un programma apposito (OptyCDPlayer per esempio). Dopodiché gli enormi file (40-60 mega) vanno processati con un "encoder", che li comprime generando un file mp3. L'operazione è una delle più faticose in termini di calcoli per la CPU, per cui un processore PPC è praticamente obbligatorio. A Simone Zannotti di Cagliari vanno invece i nostri complimenti. Simone che ci scrive da Cagliari ci ha inviato una guida al gioco "The Killing Grounds" e al suo editor che stupisce per la cura dei dettagli quasi maniacale, dall'installer ai tool di supporto, tutto è fatto con estrema cura. Un misterioso "Omar.OKM.AGA" ci scrive da Perugia. Siamo d'accordo con te, i videogiochi spesso sono la molla principale del mercato, insieme alla pubblicità. Speriamo che se lo ricordino le alte sfere di AI e che la rinascita di Amiga, sperando che sia la volta buona, venga adeguatamente pubblicizzata. Ma abbiamo già avuto notizie molto confortanti sotto questo aspetto. Un saluto ad Alfredo Caruso da Catania: purtroppo le cartucce da 105MB per i vecchi Syquesto sono pressocché introvabili, per cui è meglio abbandonare il vecchio lettore del 1992 in favore di un diffuso ed economico Zip IDE o SCSI. Per trovare nuovi contatti amighisti a Catania puoi rivolgerti all'AGI, che ha una sezione anche lì.
La lista dei referenti la trovi regolarmente su EAR.



Novità dal mondo Amiga



a cura di ***Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi*** *e* ***Giorgio Signori***

Dopo l'annuncio delle schede Escena G3, pare sia l'ora della Power Computing di dire la propria in questo interessante ambito. Voci insistenti danno per certo lo sviluppo di schede Viper PPC basare su processori 604e, G3 o addirittura G4. Le schede sarebbero prive di 68k e farebbero girare il famoso emulatore 68k della Haage & Partner garantendo velocità pari a quelle di uno 060. Dal lato hardware avremmo due slot per DIMM per un massimo di 512Mb di RAM, un connettore PCI ed un controller Fast SCSI. Il prezzo dovrebbe essere molto conveniente vista l'assenza del costoso (ed introvabile) 68k.

www.powerc.com

Buone nuove per tutti gli amighisti dello stivale. Sono ben due le nuove società di importazione e distribuzione di software ed hardware per Amiga aperte negli ultimi tempi. La prima è la Tecnostardi Bassano del Grappa (VI) che presenta un catalogo di tutto rispetto di hardware e software dei nomi più prestigiosi del mercato Amiga (Phase 5, Micronik, Interactive, GTI, Amiga Int., Power Computing) a prezzi veramente interessanti. La seconda è la **Darkage Software**di Paolo D'Urso che, pur continuando a produrre e vendere software di alta qualità (come Extreme o l'attesissimo Tales of the Heaven), ha deciso di distribuire anche software della inglese Epic Marketing. Anche in questo caso i prezzi sono ottimi ed è disponibile l'intero catalogo via Web.

http://tecnostar.hypermart.net
www.caribusiness.it/darkage

Dopo il recente viaggio di Petro in Australia sono apparsi numerosi articoli riguardanti la rinascita di Amiga su alcune importanti riviste on-line australiane. In uno di questi pezzi si parla in maniera molto entusistica di Petro e del suo lavoro fornendo alcuni dati interessanti. Pare che Amiga International abbia avuto in poco più di un anno (Marzo 1997, Dicembre 1998) un giro d'affati di più di 10 miliardi di lire, praticamente vendendo solo Amiga 1200. Oltre a questo Petro ha dichiarato che Gateway pianifica di rilasciate il nuovo modello per il 2000 e di avere per l'anno prossimo un giro d'affari di oltre 100 milioni di dollari per la sola Amiga NG. Molto bella anche la frase di apertura di questo articolo di Garth Montgomery: "Se il destino avesse girato diversamente solo per un micro-angolo, Petro Tyschtschenko potrebbe essere intento a combattere l'antitrust e Bill Gates potrebbe essere solo un tizio con un sistema operativo. [...]"

www.news.co.au

Proprio in questi giorni le affermazioni di Petro dell'intervista che vi abbiamo appena riportato sono state confermate da Amiga Inc./Int. stessa. Ecco un messaggio ufficiale della casa madre che non potrà che rafforzare la fiducia nell'operato di Gateway.
SAN DIEGO, Calif. - 26 Febbraio, 1999 - In una serie di incontri tenutisi a San Diego, rappresentanti di Amiga Inc. e Amiga International si sono riuniti per discutere i dettagli dei piani tecnici, strategici e di marketing per il lancio di una nuova linea di computer della serie Amiga per il prossimo millennio. La compagnia ha trasferito il proprio quartier generale a San Diego e Jim Collas sarà il nuovo presidente di Amiga.
"Amiga è un'opportunità che noi dobbiamo cogliere adesso o che andrà persa per sempre" ha dichiarato Collas. "La piattaforma Amiga è l'ideale per le applicazioni digitali di largo consumo predisposte ad Internet del futuro. Il nome di Amiga è associato nel mondo a facilità d'uso, bassi costi e potenza di calcolo. Noi porteremo questa filosofia verso una nuova generazione, permettendo la nascita di prodotti dall'agendina portatile collegata ad Internet al sistema grafico hi-end che possano aiutare l'utente incece di frustrarlo."
Collas, precedentemente vice presidente di Gateway, gestirà Amiga come una sussidiaria totalmente indipendente e integrerà Amiga Inc. ed Amiga International sotto la stessa struttura. La sua leadership permetterà alla compagnia di muoversi velocemente nel percorso di sviluppo che è attualmente in corso.
Amiga pianifica il lancio di una nuova generazione di prodotti in tutto il mondo prima del nuovo anno. Saranno annunciati piani dettagliati sui nuovi prodotti e presentati molti dei partner strategici durante l'estate. I prodotti che vedranno prima la luce sono il sistema di sviluppo, un sistema per l'accesso facilitato ad Internet ed un home computer dal basso costo nella tradizione di A500 che ha dominato la scena dell'home computing alla fine degli anni ottanta e all'inizio dei novanta. Il sistema di sviluppo sarà disponibile con una suite di software per lo sviluppo per permettere produzioni anche a basso costo sulla nuova piattaforma.
Jeff Schindler, che si occuperà della strategia per i nuovi prodotti, sta pianificando la nuova linea di prodotti. "La comunità Amiga ha fatto cose incredibili per una piattaforma che non ha avuto update ufficiali per otto anni" ha dichiarato Schindler. "Tutte queste persone meritano un sistema che permetta loro di dimostrare il proprio talento."
Il centro amministrativo di San Diego sarà presto completato da un centro di sviluppo software guidato dal Dr. Allan Havemose, vice presidente dello sviluppo di Amiga, in San Jose, California. Il team di Silicon Valley sarà rapidamente espanso durante i prossimi mesi per sviluppare nuovi e rivoluzionari progetti multimediali basati sul core in tempo reale Neutrino OS di QNX Software Systems Ltd.
Petro Tyschtschenko continuerà come direttore del marketing di Amiga International e giocherà un ruolo critico nel guidare la comunità Amiga esistente attraverso il periodo di transizione verso la nuova architettura Amiga. "I nuovi piani di Amiga sono per la rinascita di Amiga a per un viaggio eccitante nel futuro" ha dichiarato Tyschtschenko.

www.amiga.com
www.amiga.de

Pare destinata a riprendere la "guerra dei browser", che alcuni mesi fa aveva visto contrapporsi Voyager, IBrowse ed AWeb II. I nuovi protagonisti sono **Opera** il cui sviluppo è stato ripreso e

che sarà pronto in tempi presumibilmente brevi, **aMozilla**il porting di Netscape che, pare, sia già stato visto in azione seppur in beta, **IBrowse 2.0**promesso da molti mesi e ormai in diritura d'arrivo con tanto di supporto per Shockwave ed un nuovo agguerrito contendente che si presenta con tanto di supporto per HTML 4.0, Javascript e tutte le caratteristiche dei browser più moderni per altre piattaformeentrato chiamato **WaterVapour**.

www.operasoftware.com
www.thelad.demon.co.uk
www.omnipresence.com
www.scifi1.demon.co.uk/wv.html

Interessanti notizie per tutti gli utenti di **World Construction Set** il potente programma per la creazione di landscape fermo nello sviluppo da un po' di tempo. É stata infatti rilasciata una nuova versione del motore di rendering, disponibile gratuitamente per tutti gli utenti registrati.

www.dimensional.com/~questar

É stato ripreso in questi giorni lo sviluppo di lha, il potente algoritmo di compressione diffusissimo su Amiga. In una intervista Jim Cooper, uno dei nuovi responsabili del progetto, ha dichiarato che oltre a notevoli miglioramenti le nuove versioni di lha includeranno nuovi algoritmi di compressione (chiamati lh6, lh7, ecc...) già presenti nelle ultime versioni di questo software per altri sistemi. L'intervista è disponibile su:

www.amigaworld.com

Ritorniamo a parlare di Amiga International visto che il 2 Marzo, Petro ha pubblicato una lettera aperta alla comunità Amiga molto interessante, eccovene la traduzione:
"8 Febbraio 1999 - una data storica
Questo giorno mi ricorda lo spirito del 1985, quando Amiga fu presentata al pubblico mondiale a New York.
Oggi è nata una nuova visione:
rendere il computer una parte naturale della vita di tutti i giorni.

Sono passati circa due anni da quando Gateway ha rilevato i diritti di Amiga. Molte persone sanno che io sono un uomo molto impaziente e potranno capire senza che io lo dica quanto difficile sia stato il periodo tra il Marzo 97 ed l'8 Febbraio 99. Un periodo caratterizzato dalla poca comunicazione con la comunità Amiga, poche relazioni pubbliche e pochissime informazioni riguardo visione, missione e risultati. Ma, miei cari amighisti, posso rassicurarvi

che il bagliore di speranza diventerà un sole splendente nell'arco dei prossimi sei mesi. Amiga sarà portato al futuro sotto il management dalla grande esperienza tecnica di un assoluto professionista. Jim Collas, Vice Presidente della sezione Sviluppo & Management di Gateway Inc. ha deciso di modificare la sua posizione e di lavorare solo per Amiga. Per raggiungere tutti i nostri obiettivi, lavorerò al suo fianco e lo supporterò con tutte le mie energie.

La nostra missione è:

creare un'architettura di sistema ed un ambiente operativo per computer multimediali ed applicazioni dedicate alle informazioni digitali, rivoluzionario ed irresistibile che possa essere facilmente incluso in sistemi per il mercato informatico di massa e permetta servizi Internet innovativi.

Parlando chiaramente, posso annunciarvi che per la metà di Novembre 99 (quindi a Colonia 99, ndr) lanceremo l'architettura di sistema e l'ambiente operativo dei nuovi Amiga. A questo fine organizzeremo conferenze stampa per informare il pubblico riguardo i nostri obiettivi e la direzione di sviluppo. Oltre al nuovo e rivoluzionario Sistema Operativo Amiga stiamo lavorando sulla piattaforma esistente per presentare l'upgrade 3.5 il prima possibile. Le prime informazioni dettagliate saranno rese pubbliche allo show di St. Louis, USA (dal 12 a 14 Marzo). Speriamo di poter vendere le prime upgrade per il Sistema Operativo alla versione 3.5 in estate 99. La società tedesca Haage&Partner ed io stesso ci occuperemo di questo progetto. AMIGA International, Inc. ed Amiga, Inc. partiranno alla conquista del mondo informatico come un'unica compagnia; sotto il comando di Jim Collas. E voi, miei cari amighisti, ssarete parte di tutto questo. Aiutateci a raggiungere i nostri obiettivi. Jim Collas vi informerà nei prossimi giorni riguardo l'organizzazione, i piani e gli obiettivi della nostra compagnia. Si sta avvicinando un periodo molto eccitante ed è un vero onore sia per me che per il mio staff essere parte di una nuova generazione informatica come un pioniere ed aprire la via verso il futuro come fece la Commodore.

Lunga vita alla nostra amata Amiga ed alla nostra comunità.

Vostro
Petro Tyschtschenko

www.amiga.de

Novità interessanti per tutti coloro che vorrebbero un audio più pulito e piacevole dal proprio Amiga. La Contraption Industries ha infatti annunciato l'Audio Enhancement Device (AED) una piccola schedina da collegare all'uscita audio di tutti i modelli Amiga (escuso A1000 e CD32) che permette di ottenere frequenze più alte di quelle consentite da Paula oltre ad aggiungere maggiore chiarezza e pulizia ai toni alti e profondità e definizione ai toni bassi. Per maggiori informazioni e prezzi:

www.emagin.com/aed

W.F.M.H. ha annunciato la disponibiltà della suite di programmi **Palm Backup**, dedicata a tutti i possessori di Amiga e degli organizer della 3Com Palm Pilot Personal, Palm Pilot Professional e Palm III oltre che dei WorkPad della IBM e derivati. Le caratteristiche di questo pacchetto sono la possibilità di backup di database di appuntamenti selezionati, grandissima configurabilità di ogni aspetto, supporto per più utenti, sistema di cache interno, manager avanzato per l'installazione la rimozione ecc..., totale compatibilità con il sistema, codice veloce ed efficiente, totalmente localizzabile.

www.amiga.com.pl

Per tutti coloro che non vedono l'ora di usare il simbolo dell'Euro nei propri testi è stato creato il primo font che lo contiene. Il suo nome è FlodisEuro ed è stato creato da Johan Bjornson. Per ottenerlo basta scaricarlo da:

www.geocities.com/Hollywood/Hills/7937/fl-euro.html

Interessanti notizie arrivano da Haage&Partner. É disponibile l'update alla versione 1.04 di **Genesis** (la cui prova é presente in questo numero) l'ottimo stack TCP/IP oltre che un demo prelevabile dal sito della società teutonica. Anche della suite per il collegamento ad Internet **Net Connect** è disponibile l'upgrade alla versione 2.3 scaricabile gratuitamente. É disponibile anche la scheda Ethernet **Netax 1200** creata dalla italiana S-Cube e già recensita sulle nostre pagine. Il pacchetto commercializzato dalla H&P contiene un driver SanaII per connessioni molto veloci con stack TCP/IP o con Amiga Envoy. In ultima sembra che la guerra tra H&P e Phase 5 non sia finita come ci era stato fatto credere visto che è stata indetta una petizione per spingere P5 a togliere la ppc.library dalla flashrom delle BlizzardPPC, permettendo così agli utenti di scegliere liberamente il kernel preferito.

www.haage-partner.com

É disponibile la versione 5.15 di **Imagine** che riconosce automaticamente la presenza del PPC, può esportare in mpeeg e ha il solito numero di bug fix.

É finalmente disponibile una versione per Amiga di Kaffe una Virtual Machine Java chiamata, molto fantasiosamente **Amiga Kaffe** v.1.03b. Il porting, ad opera di Nicholai Benalal, sembra molto ben riuscito ed è liberamente prelevabile al seguente indirizzo (sono circa 2Mb):

www.black-sun.co.uk/Kaffe1.0b3.lha

Prosegue incessante l'attività dei francesi della Atèo Concepts. Il loro nuovo prodotto è uno scandoubler /flickerfixer che arriverà in ben tre forme. La prima per A1200, la seconda da usare in combinazione con la Pixel64 e la terza per gli Amiga 2/3/4000. Al momento è richiesta la prenotazione dei pezzi visto che la produzione (considerata anche la grande concorrenza di Micronik, Power Computing ed Eyetech) patirà solo se ci saranno abbastanza richieste.

É disponibile la versione 2.6 di **Thor** uno tra i migliori mailer per Amiga. La nuova versione amplia notevolmente il numero di formati di messaggi riconosciuti: QWK, Fido, UUCP, SOUP, Bluewave, Omen, ABBS, MBBS e Hippo

Novità sul fronte di OS 3.5 visto che oltre alla possibilità di iscriversi ad una mailing list che ci informerà sulla data finale di uscita del tanto atteso upgrade al sistema operativo, è stata pubblicata una FAQ che chiarisce alcuni dubbi sulle caratteristiche di OS 3.5.

D. Quando sarà completato il 3.5?

R. L'uscita del 3.5 è pianificata per la prima metà del 1999. Contrariamente a voci che sono circolate il 3.5 è ancora in sviluppo.

D. Quanto costerà?

R. Il prezzo dovrebbe aggirarsi sui 49.95 USD.

D. C'è ancora il supporto RTG ed RTA?

R. Queste caratteristiche non fanno più parte del core di OS 3.5. Stiamo valutando la loro inclusione.

D. Ci sarà il supporto per PPC?

R. Si. 3.5 avrà il supporto per i co-processori PPC.

D. Funzionerà su un Macintosh?

R. No.

D. Il 3.5 supporterà la MUI?

R. Nella stessa maniera del 3.1 attualmente.

D. Il 3.5 avrà il supporto per le new icon?

R. Si. Seguiranno maggiori dettagli.

D. Pianificate dei bundle con ROM del 3.1 più l'upgrade al 3.5?

R. Sarà lasciata totale libertà ai rivenditori. Noi non intendiamo offrire direttamente un pacchetto contenente 3.1 e 3.5.

D. Questa sarà l'ultima upgrade per gli Amiga Classic?

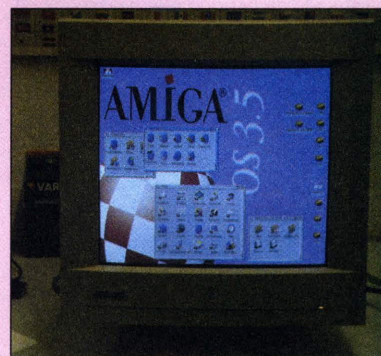
R. Non ci sono altre upgrade pianificate per la linea Classic.

D. QNX sta avendo qualche ruolo nello sviluppo del 3.5?

R. No. QNX sta lavorando con Amiga Inc. solo per gli Amiga NG.

D. Come mai la barra dei progressi sul sito è sparita?

R. La barra sarà aggiornata con le ultime informazioni. Quando i contratti saranno siglati e onorati aggiorneremo la barra e la renderemo visibile.



(BBBS). É in grado anche di gestire connessioni TCP con i formati NNTP, SMTP e POP3 con supporto MIME esteso.

Disponibile una nuova beta di **Magic Menu** si tratta della 2.23 attesa da più di un anno. Le nuove caratteristiche non sono note anche se ci sono stati notevoli correzioni. La nuova versione è scaricabile all'indirizzo:

http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/magicmenu/download.uk.html

Grandi novità per uno tra i più importanti portal per Amiga. **Amiga.org** ha introdotto una nuova versione delle sue pagine molto potente ed aggiornatissima (si raggiungono le decine di notizie al giorno), con potenti strumenti per la ricerca e la selezione delle news che ci interessano.

www.amiga.org

Graditissime novità per tutti gli amanti dei programmi di fotoritocco visto che sta per essere presentata la versione 4.0 di **Photogenics** che, dopo quasi tre anni di sviluppo promette di diventare il nuovo punto di riferimento del settore. Buone nuove anche per gli utenti di **Art Effect** che è arrivato alla versione 3.0 ricchissima di novità e sempre più vicina al mostro sacro Photoshop.

www.haage-partner.de

Amiga Forever

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese un po' di stanca quello appena trascorso, con pochi update ma con alcune novità assolutamente favolose che aprono nuove prospettive all'emulazione su Amiga.

Le novità

La notizia sicuramente più rilevante è l'uscita di un nuovo emulatore Megadrive/Genesis. Questo è il primo vero emulatore per Amiga di questa fortunatissima console e la cosa è molto strana visto che le due macchine si basano sullo stesso processore (il Megadrive ha un 68000 a 14Mhz) il che avrebbe dovuto rendere un emulatore velocissimo e facilissimo da realizzare. Sino ad ora invece l'unico tentativo che si era visto risaliva al MESS uscito lo scorso anno e che non poteva certo dirsi di ottima qualità, almeno sul fronte Magadrive. Le cose adesso sono radicalmente cambiate visto che il porting di Generator di James Ponder effettuato da Mathias Roslund con il nome di **AmiGenerator**sembra veramente molto valido. Il programma arriva in due versioni una per 040 e l'altra per PPC. Leggendo la scarna documentazione ci appare subito chiaro che il programma ha delle ottime potenzialità garantendo un'elevata compatibilità ed una valocità notevole sia nella versione 68k che in quella PPC. L'unico vero neo appare l'assenza dell'emulazione Z80 che, su Megadrive, si occupa del sonoro. I nostri giochi saranno quindi accompagnati dal silenzio più assoluto. Le prove da noi effettuate in seguito hanno permesso di valutare la semplice ma efficace interfaccia grafica che permette di caricare le Rom e di impostare alcuni altri parametri. Purtroppo non possiamo dirvi nulla dell'emulazione vera e propria visto che, una volta lanciato l'emulatore, viene aperto lo schermo che resta nero o comunque non mostra alcunché di grafica, questo sia nella versione 68k che in quella PPC. Mah, probabilmente questo dipende da un'incompatibilità con il sistema della prova, speriamo comunque esca presto una nuova versione, che è stata già annunciata dall'autore, che corregga questi problemi. Altra novità del mese è la nuova revisione di **True Reality**, l'emulatore Nintendo 64 su Amiga PPC che tanto fa sperare tutti gli amanti di questa stupenda console. É ancora troppo presto per poter sperare di giocare a Mario 64 però i continui miglioramenti fanno ben sperare per il futuro. In questa nuova versione, che segue a breve distanza la release precedente, è stato migliorato il supporto per le rom già emulate (che comunque sono piccoli test di sistema per vedere se tutto funziona). Le promesse fatte dall'autore sono incoraggianti, vedremo cosa succederà. Ultima novità di questo periodo decisamente povero è la nuova release di **cp4**arrivato alla versione 0.57. Questo buon emulatore di Commodore 16 e Plus 4 ha già ottime caratteristiche e questa nuova uscita serve solo a correggere piccoli bachi presenti nella scorsa revisione.

AGI News

a cura della redazione

Continuano a spuntare come funghi nuove sezioni dell'Amiga Group Italia, grazie soprattutto al notevole successo riscosso dalla associazione in occasione della passata edizione di Pianeta Amiga. Ormai le sezioni sono presenti su quasi tutto il territorio nazionale e il numero degli iscritti aumenta costantemente. Di seguito, troverete un elenco di tutte le nuove sezioni costituite dall'ottobre scorso (data della prima pubblicazione di tale elenco su EAR) ad oggi.

AOSTA Stefano Grigoletto - silver@netvallee.it

BARI Amedeo Milella - 080 5301731
a.milella@teseo.it

BERGAMO Stefano Marcon
Marcon.s@Kyberlandia.it

CUNEO Bruno Vaccaro
12051 Alba (CN) 0339 4330049
b.vaccaro@areacom.it
sadjester@unforgettable.com
www.alphacomm.it/thesadjester

FERRARA Davide Romanini
Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara - 0532 92461
droman@dada.it - romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

LECCE Stefano Piccinni - 0338 - 3060806
djstoned@kronosnet.com
stefanoppc@cyberdude.com

PISA Giambattista Bloisi
Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI) - 050 525093
giamby@geocities.com

PISTOIA Paolo Lencioni -
Via Romana Vecchia N° 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Tel. 057248666 -p.lencioni@lycosmail.com

REGGIO CALABRIA- Giuseppe Costantino
0965-357000 - geppocos@tin.it

SIENA Bocci Luca - 0338 3018559
0577 270070 - bozzino@sienet.it
lb@sienanet.it

TORINO - Luca Ferraris
Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
011 204923 - 0338 5920399
ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/

Erik De Martiis - edemartiis@etabeta.it

VENEZIA Lorenzo Ramon
Via Novelli 25
30030, Trivignano VE
Tel. 041 907701 - elp.ramon@iol.it

Manuel Veronesi
Via Gramsci 56
30035 Mirano (VE)
Tel. 041 432582 - GunGuz@cyberdude.com
GunGuz@altern.org
Amigamarket@theoffice.net
www.geocities.com/siliconvalley/way/8558

Un elenco sempre aggiornato di tutte le sezioni è presente sul sito dell'Amiga Group Italia, all'indirizzo .

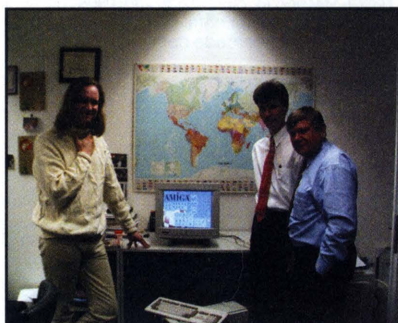
http://www.amyresource.it/AGI

Purtroppo non sono ancora presenti delle sezioni AGI in Basilicata, quindi invito tutti i lettori di EAR che abitano in tale regione a contattare la sezione AGI più vicina per ottenere tutte le informazioni in merito alla costituzione di un nuovo gruppo.

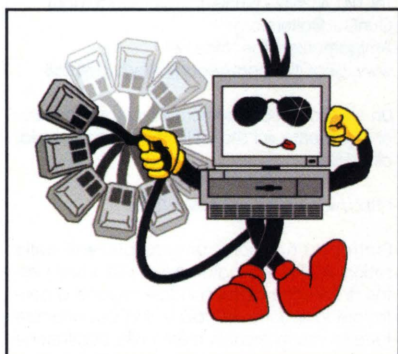
Prime immagini del 3.5

Se qualcuno si stava domandando a che punto fosse lo sviluppo dell'OS 3.5 dopo i rassicuranti proclami della casa madre pubblicati in questo stesso numero, ecco apparire sul sito di Amiga International le immagini della prima presentazione ufficiale della nuova release avvenuta il 5 Marzo negli uffici di Amiga Int. Questo primo dimostrativo, presentato da Jurgen Haage, è stato visionato da Petro e da alcuni inviati della rivista teutonica Amiga OS. Le prime cose che appaiono evidenti dalle immagini visionabili sono la presenza delle Glow Icons come nuove icone di sistema, cosa che sottointende l'utilizzo del sistema New Icons. Purtroppo poi non si sa altro. Vi rimandiamo al prossimo numero per notizie più approfondite. [N.M.]

~~www.amiga.de~~
~~www.haage-partner.de~~







Top Ten

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Nuova rubrichetta nelle news che, nella migliore tradizione delle classifiche discografiche, presenta i dieci giochi ed i dieci programmi più venduti del mese. La classifica è fornita da GTI.

Top programs

1- Aminet 29
2- Aminet Set 7
3- Amiga Format CD 36
4- Cybergfx 4
5- Amiga Format CD 37
6- Amiga Forever 2
7- Professional FS 2
8- Aminet 28
9- Red Hat Linux 5.1
10- Oxyron Patcher

Top Games

1- Napalm
2- Foundation
3- Vulcanology
4- Quake
5- Olofight
6- Zombie Massacre
7- Amiga Classix Vol.1
8- Myst
9- Wet- The sexy Empire
10- Imperator

Amiga Quest

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Prosegue il nostro box di "pubblica utilità", questo mese si contano poche ma importanti new entry. Ricordo che contiamo anche sulle vostre segnalazioni per aggiornare questa lista.

Legenda: V.D.= vendita diretta; V.C.= vendita per corrispondenza; R.= riparazioni.

Nome	Telefono	Città	Via	Tipo
AG Computer	0922/21954	Agrigento	Plebis Rea,25a/b	VC
Alacran	070/287238	Cagliari		R
Alpha Computers	011/4557973	Venaria (TO)		R
Aminix	0338/2744208	Lodi	Bergognone,32	R
Amiga Virtual Shop	011/3853400	Torino	C.so Trapani,51/A	VC
Blu Point	0331/844790	Tradate (VA)	Cavour,57	VD VC
ClassX	0587/749206	Montecavoli(PI)	Francesca,463	VD VC
Computeam	091/6817000	Palermo	R	
Computer Magic Center	051/379128	Bologna	Ferrarese,179	VC
Computer Service	081/7879102	Napoli	Centro dir. G1	VD VC
Computer Maint	049/755960	Padova		R
Dancing Fools	0423/301760	Treviso		R
Darkage Software	0743/49903	Spoleto (PG)	C.so Garibaldi,5	VC R
DB-Line	0332/749000	Gavirate (VA)	Alioli e Sassi,19	VC R
Di Tanzarella	071/41367	Ancona	Marconi,191	R
Elettrotel	06/6632321	Roma		R
Eyelight	06/5190222	Roma		VC
Euro Digital Equipment	0373/86023	Crema	Dogali,25	VC
Fractal Minds	06/4457035	Roma	Princ Eugenio,23	VC
GLV Elettronica	050/562035	Pisa		R
In-Out	091/6375934	Palermo		R
Interactive	0432/575098	Feletto Umberto(UD)	Bolzano,2	VC
Logica	0434/26489	Pordenone	Pinali,13	VC R
Marranghini Claudio	0575/904377	Arezzo		R
MDM Informatica		Messina	Dei Verdi,61	VDVCR
Multimedia Planet	0532/765847	Ferrara	Darsena,126	VC
New Video	02/99053711	Limbiate (MI)	C.so Milano,30	VDVC
NonSoloSoft	011/9415237	Chieri (TO)	Cas Postale 63	VC
Nordica Elettronica	059/230148	Modena		R
OnLine Software	0532-764627	Ferrara	Darsena, 126	VDVC
Paolieri Elettronica	055/4361720	Firenze	R	
Postal Dream	035/321706	Seriate (BG)	Correggio, 13	VC
Ravezzi Angelo	0541/373686	Rimini	R	
Robymax	06/20427234	Roma	Varvariana, 14	VDVC
Rocchi Elettronica	0586/893402	Livorno	R	
S.G.A.	080/5429892	Bari	di Tullio, 13	VDVC
Silicon Valley s.a.s.	0744/431511	Terni (TR)	Tre Monumenti 4	VDVC
Studio di Informatica	090-719539	Messina	I Settembre is. 297 n.111	VDVC
WG Computers	0571/711512	Empoli (FI)	Sanzio,128	VDVCR
Tecnicomp	06/5412939	Roma		R
Tecnostar 2	0424/514297	Cassola (VI)	Cà Baroncello 12c	VDVCR
Tramarin Computer	0442/411447	Cologna Veneta(VR)	Quari dx,25E	VDVCR

La nostra ricerca continua, ci teniamo a sottolineare che la redazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori di qualunque genere. É altrettanto ovvio che vi invitiamo a segnalarci tutti i negozi o le società che si occupano di Amiga ed eventualmente a correggere ed aggiornare i dati già pubblicati. Buona caccia...

The story so far

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continuiamo la nostra monografia sulla "vita" di Amiga e sulle tappe fondamentali della sua storia. Questo mese cominciamo ad entrare nel vivo con l'inizio vero e proprio della sua avventura commerciale...

1985

Il nuovo anno portò alcuni sensibili cambiamenti all'iniziale progetto di Lorraine, visto che Commodore-Amiga aveva deciso di scartare il modem e di raddoppiare la quantità di memoria sino a 256Kb. Nel giugno dello stesso anno il modello definitivo faceva il suo debutto al Lincoln Center di New York tenuto a battesimo da Debbie Harry ed Andy Wharol. Il progetto definitivo, ben lontano dall'iniziale macchina da gioco, era una workstation vera e propria, con un potente 68000 a 14Mhz ed un chip grafico genlockabile da 4096 colori. Il sistema operativo era impressionante per i tempi. Così il nuovo gioiello Commodore era pronto nei negozi già a settembre a poco più di 1000 dollari.

1986

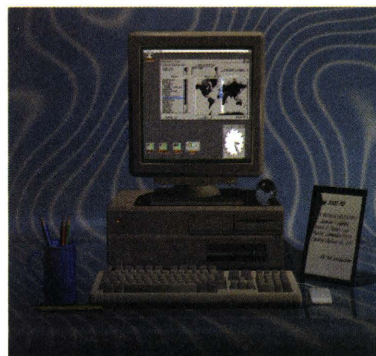
L'Amiga 100 era stupefacente ma purtroppo costava troppo così i manager Commodore decisero di dargli un successore più a buon mercato. Iniziarono i lavori su Amiga 2000 con due team distinti uno in america ed uno in Germania. Alla fine fu proprio quest'ultimo il modello che la spuntò. Il mercato comunque non era certo facile. I contendenti si contavano a decine con notevoli assi nelle maniche. Gli 8 bit erano ancora fortissimi a partire dai Vic20 e dai Commodore 64 sino agli Amstrad, Spectrum e altri meno diffusi. Occorreva una mossa decisiva che spingesse Amiga verso il mercato di massa visto che anche la Atari stava preparando un 16bit molto promettente l'Atari ST.

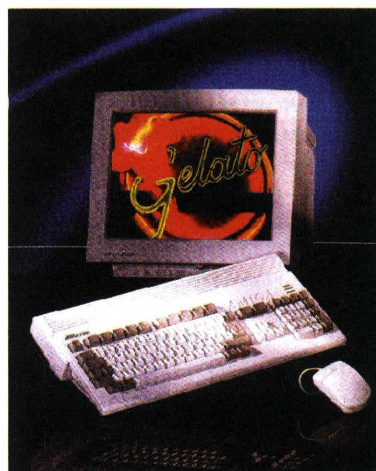
1987

L'anno nuovo portò l'uscita di Amiga 2000 che, con il suo grosso case ricco di porte di espansione e la possibilità di usare anche schede PC tramite una bridgeboard opzionale cercava di penetrare nel mercato dominato dagli IBM PC e compatibili. Il 12 giugno arrivò in Europa l'A500 che, con un look che ricordava il C=128, proponeva una versione più economica di A2000 a poco più di un milione di lire. Erano state inserite una porta di espansione sul fondo ed una sul fianco per memoria, processore e periferiche creando un computer molto completo in un formato compatto ed adatto al mercato consumer. Iniziò subito la battaglia con il suo rivale storico, l'Atari ST che poteva contare su un prezzo inferiore e su una maggiore quantità di software disponibile, i primi titoli a vedere la luce furono conversioni dirette da ST che avvalorarono le ipotesi di una notevole similitudine tra le due macchine, facendo vincere il primo round all'Atari.

1988/89

In questo biennio prosegue l'avanzata di Amiga. Il successo commerciale di A500 e A2000 è notevole e, dopo un primo periodo di sostanziale predominio Atari, cominciano ad uscire giochi programmati espressamente per il 16bit Commodore e non semplici porting, che dimostrano le insuperabili qualità grafiche e sonore del chipset OCS. La palma di miglior computer passa quindi ad Amiga e, sebbene Atari tenti in tutti i modi di ribaltare l'esito della sfida con numerosi miglioramenti al suo ST, la guerra è ormai persa. Cominciano anche ad apparire i primi virus creando un certo scompiglio nell'utenza ancora non pronta a queste cose. Esce anche Shadow of the Beast grande classico della Psygnosis, vera e propria killer application grazie ai suoi storici 9 livelli di parallasse ed alle incredibili musiche. Amiga 500è ora consacrata nell'olimpo videoludico come macchina da gioco per eccellenza mentre A2000 diventa un serio contendente ai PC nell'ambito professionale. Il prossimo numero ripercorreremo gli anni del grande boom di Amiga...





Sarà la volta buona? Le novità di Amiga Inc.

Nuovi proclami...

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

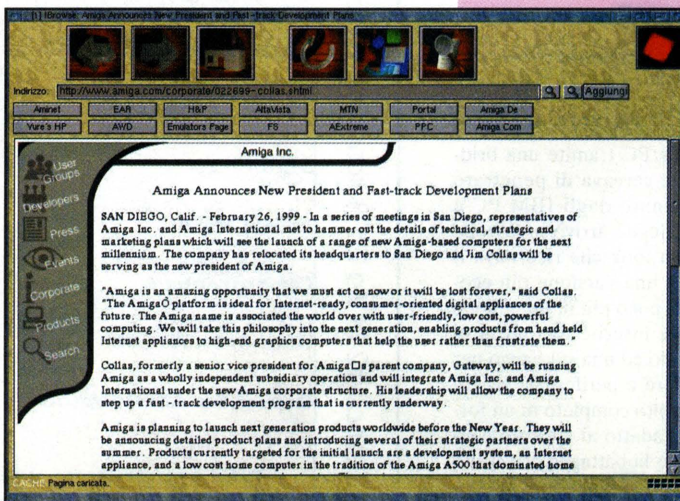
Si profilano novità all'orizzonte da parte di Amiga Int/Inc. e a quanto pare, c'è davvero chi sta lavorando duramente per dare un futuro al nome Amiga. Qui di seguito riportiamo il comunicato stampa rilasciato da Amiga Inc. che sembra far ben sperare per il prossimo futuro. Sinceramente sono anni che sentiamo ripetere la stessa storia, troppe volte siamo rimasti delusi, e la paura che anche stavolta tutto si risolva in una bolla di sapone è tanta.

"In una serie di incontri a San Diego (California), le rappresentative di Amiga Inc. e Amiga International definiranno i dettagli dei piani tecnici, strategici e di marketing che vedranno il lancio di una serie di nuovi computer basati su Amiga per il prossimo millennio. La compagnia si è trasferita nei nuovi uffici a San Diego, e Jim Collas sarà il nuov presidente di Amiga. "Mateneremo la filosofia di Amiga nei prossimi prodotti, visto che il nome è da sempre associato a facilità d'uso, bassi costi e potenza" dice Jim Collas. Gateway lancerà Amiga come un progetto completamente indipendente e integrerà Amiga Inc. e Amiga Int. in un'unica compagnia con una nuova struttura. La leadership di Collas permetterà allo sviluppo, già in corso, di procedere velocemente. Amiga lancerà i prodotti della nuova generazione in tutto il mondo prima del nuovo anno. Verranno fatti annunci dettagliati sui prodotti, e verranno introdotti molti partner in estate. I prodotti attualmente saranno prima una piattaforma di sviluppo, una Internet-box, e un home computer a basso costo, secondo la tradizione dell'A500 che dominò l'home computing nei tardi anni 80 e agli inizi degli anni 90. La piattaforma di sviluppo sarà disponibile a basso costo con una suite per gli sviluppatori. Jeff Schindler si occuperà della strategia, e sta pianificando la nuova linea di prodotti. Il nuovo centro amministrativo a San Diego sarà a breve affiancato da un centro di sviluppo software diretto da Allan Havemose, che sarà situato a San Jose, California, nella Silicon Valley. Il team sarà rapidamente espanso nei prossimi mesi per sviluppare la nuova rivoluzionaria struttura utilizzando il cuore real-time di Neutrino-OS dalla QNX System Ltd. Petro Tyschtschenko continuerà ad essere il managing director di Amiga International e giocherà un ruolo importante per guidare l'attuale comunità Amiga nella transizione verso la nuova architettura.

Il comunicato è senza dubbio molto positivo. In particolare la notizia che Collas sia salito in carica in Amiga Inc. è particolarmente interessante. Collas infatti è da anni nel direttivo di Gateway, occupando posizioni fondamentali, ed il fatto che abbia deciso di dedicarsi a tempo pieno ad Amiga è un chiaro segnale di quanto Gateway voglia scommettere su Amiga. Tornando in Europa, in una lettera aperta alla comunità Amiga, Petro parla più dettagliatamente di tempi. La piattaforma di sviluppo sarà pronta prima dell'estate, quindi secondo noi ci sono molte probabilità che venga ufficialmente presentata al World of Amiga di Londra. Sconcertante invece la data per la nuova linea di prodotti Amiga, che dovrebbero vedere la luce entro Novembre 1999. Sembra che Petro abbia una certa passione per i "rimandi a Novembre", visto che già precedentemente era Novembre il mese cruciale, ad esempio quando si parlava di OS3.5 anni fa. Per questo la notizia è stata accolta da una certa freddezza dagli amighisti in rete. A regnare sovrano è stato lo scetticismo, anche se unito a grandi speranze, il classico "non è vero, ma ci spero". Personalmente sono abbastanza fiducioso, ma finché non vedo la pubblicità in televisione e posso toccare il silicio e una tastiera di una nuova macchina, finché non vedrò gli annunci delle software house per una serie di nuovi prodotti, preferisco non esprimermi. Quello che però è evidente, è che la linea di prodotti ricalcherà grosso modo la classica distinzione tra prodotti low-end e high-end, che ha sempre caratterizzato Amiga (500/2000, 1200/4000). Quindi ci sarà un computer a basso costo dalle alte prestazioni, e un altra macchina che sarà dedicata ai professionisti. Una workstation grafica ad alte prestazioni e basso costo è quello che ci si può attendere. Che sia davvero la volta buona? Come qualcuno non ha mancato di suggerire, tutta la storia ricorda non poco la vecchia favola "al lupo al lupo". Troppe volte sono stati fatti annunci analoghi, che hanno dato luogo a delusioni memorabili. Più che lecito quindi lo scetticismo degli utenti. Come andrà a finire? Una possibilità molto da favola l'abbiamo letta in un newsgroup: "E Petro gridò: "Al lupo! Al lupo!", ma nessuno gli credette. Così venne il lupo, e se lo mangiò. Povero Petro...".

Ecco l'annuncio apparso su www.amiga.com...





Amiga Announces New President and Fast-track Development Plans

SAN DIEGO, Calif. - February 26, 1999 - In a series of meetings in San Diego, representatives of Amiga Inc. and Amiga International met to hammer out the details of technical, strategic and marketing plans which will see the launch of a range of new Amiga-based computers for the next millennium. The company has relocated its headquarters to San Diego and Jim Collas will be serving as the new president of Amiga.

"Amiga is an amazing opportunity that we must act on now or it will be lost forever," said Collas. "The AmigaÔ platform is ideal for Internet-ready, consumer-oriented digital appliances of the future. The Amiga name is associated the world over with user-friendly, low cost, powerful computing. We will take this philosophy into the next generation, enabling products from hand held Internet appliances to high-end graphics computers that help the user rather than frustrate them."

Collas, formerly a senior vice president for Amiga□s parent company, Gateway, will be running Amiga as a wholly independent subsidiary operation and will integrate Amiga Inc. and Amiga International under the new Amiga corporate structure. His leadership will allow the company to step up a fast - track development program that is currently underway.

Amiga is planning to launch next generation products worldwide before the New Year. They will be announcing detailed product plans and introducing several of their strategic partners over the summer. Products currently targeted for the initial launch are a development system, an Internet appliance, and a low cost home computer in the tradition of the Amiga A500 that dominated home

Ecco l'annuncio apparso su www.amiga.com...

Space Station 3000 Diary

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Cominciamo questo mese un piccolo diario di una tra le più interessanti software house del momento, la Digital Images. Ringraziamo quindi Stuart Walker per il diario che ha compilato per noi e che speriamo di presentarvi ogni mese con interessanti novità, per ora parla di Space Station 3000, il primo titolo della D.I. che probabilmente vedrà la luce prima di Wipeout 2097 il cui motore 3D è in fase di totale riscrittura.

Il Diario

Alla Digital Images volevamo creare un gioco che mostrasse a tutti la nostra visione del futuro. Volevamo anche immergere il giocatore in un ambiente posto totalmente sotto il suo controllo a partire dai personaggi, gli oggetti e tutto quello che faceva parte del gioco. Volevamo fare un gioco così realistico che la gente potesse immergersi pensando si trattasse di una realtà alternativa. Il risultato dei nostri sforzi è Space Station 3000. Un gioco che combina alcune tra le migliori idee nel campo dei giochi strategici e d'azione. Comunque, andiamo con ordine...

Lo sviluppo del gioco è cominciato circa un anno fa con alcune idee fissate su carta. Questi punti base andavano quindi implementati e cominciammo col creare un semplice programma che permettesse il commercio acquistando e vendendo merci e creando una ciurma. Appena tutti gli elementi furono inseriti cominciammo a lavorare sugli aspetti di gioco limando le imperfezioni più evidenti. A questo punto cominciò il lavoro serio. In pochi mesi fu creata una nuova grafica, furono aggiunte moltissime idee e molti dettagli vennero introdotti. Durante tutto questo periodo si sono tenute una serie infinita di sessioni di playtesting in modo da evidenziare e rimuovere tutti i bug e le debolezze nella struttura del gioco. Il nostro scopo era quello di fare di S.S. 3000 il miglior gioco strategico mai prodotto! Molte persone intanto si stavano unendo al team iniziale per aiutarci con questo gioco e per lavorare anche su altri prodotti che avevamo iniziato. Fu sviluppato un sistema sonoro basato sul CDDA per permettere al giocatore di ascoltare una musica di qualità CD durante tutto il gioco. Venne anche aggiunto un motore 3D molto evoluto che permette risultati ottimali anche su un banale 030. Un demo sarà pronto molto presto così potrete giudicare voi stessi la qualità della nostre routine. Ora che SS3000 è praticamente completo e gran parte della struttura di gioco è già stata riunita, penso che sia giunto ormai il momento di parlarvene in maniera più dettagliata. All'inizio del gioco avrete al vostro comando una nave spaziale di classe Corus, relativamente semplice da gestire e indifesa. Questo non è certamente il tipo di stazione che vi servirà per proseguire bene nella vostra missione, dovrete espanderla! Dovrete quindi migliorare le



Spettacolare immagine del ponte della nostra astronave in Space Station 3000



L'aspetto della nostra stazione non è molto invitante. Fortunatam ente è molto migliorato adesso.

vostre strutture, comprare nuove armi, studiare nuove merci da produrre e soprattutto completare le missioni preparate per noi dal Quartier Generale Federale. Permettetemi ora di scendere un po' in dettaglio su ognuno di questi punti. Far soldi è probabilmente la cosa più importante che dovrete imparare a fare durante lo svolgersi del gioco. Se non avete abbastanza soldi non potrete permettervi di comprare nuove armi, di migliorare la vostra stazione, insomma non potrete fare praticamente nulla. Ci sono comunque molte vie per far soldi. Potrete optare per il commercio. Per iniziare potrete costruire alcuni negozi all'interno della vostra stazione ed assicurarvi che i vostri dazi per l'approdo delle navi siano impostati correttamente per rendere popolare la vostra stazione e per spingere quindi molti forestieri a venire a commerciare da voi. Potrete poi decidere se costruire in proprio le merci da vendere nei negozi o se farle acquistare all'esterno. Oltre a ciò i negozi vi pagheranno anche una percentuale sui profitti. Quindi se la vostra stazione è popolare molta gente esterna verrà da voi per commerciare facendovi guadagnare grazie alla produzione delle merci, alle percentuali dei negozi e ai dazi di approdo alle vostre banchine per le navicelle. Se il commercio non fa per voi e preferite un po' più di azione potreste diventare dei Bounty Hunter. Basterà posizionare la propria stazione in una zona malfamata della galassia (ad esempio vicino ad una guerra), ed aspettare il passagio di navi pirata cariche di beni. A questo punto non dovrete fare altro che ingaggiare battaglia, salendo ai comandi della vostra stazione, potrete quindi lanciare i vostri caccia e controlare gli eventi bellici fino alla fine. Se distruggerete la nave nemica potrete raccogliere tutte le merci intatte per poi venderle. I grandi profitti vengono però quando riusciamo ad abbordare la nave pirata, grazie ad una spettacolare sequenza in 3D comanderamo i nostri robot all'assalto delle forze nemiche. Se riusciremo a distruggere i robot dell'avversario potremo disporre di tutto il carico oltre che della nave che potrà essere venduta o aggiunta alla nostra flotta. Altra opzione è la pirateria, per tutti quelli che smaniano per assalire navi innocenti la cui unica colpa è di passarci vicino. La pirateria implica trovare una nave che passa nei nostri paraggi e alternativamente distruggerla oppure provocarla alla battaglia. Ci saranno anche alcuni equipaggi particolarmente codardi sceglieranno la fuga salvando così le penne dai vostri assalti. Bisognerà comunque prestare particolare attenzione alla polizia che, dopo alcuni nostri atti pirateschi, potrebbe volerci in galera. Ci sono comunque moltissimi altri modi di far soldi, questo è solo un piccolo esempio per farvi capire la libertà di azione che vi sarà concessa. La ricerca è la chiave per scoprire ed inventare nuovi equipaggiamenti per la vostra stazione spaziale e per i vostri commerci. Tutto ciò che vi servirà sarà un laboratorio scientifico ed un ricercatore. Da quel momento in poi potrete cominciare a ricercare e a spedire i risultati al vostro team di ingengeri che porrà le idee in pratica. Tramite i piani di costruzione degli ingegneri (che vi potrebbe essere utile ingaggiare) potrete creare un'ampia varietà di oggetti, armi e merci che poi sarà possibile utilizzare o rivendere tramite i vostri negozi o la Federal Trading Agency. Il miglioramento della vostra stazione è un aspetto fondamentale del gioco visto che vi permetterà di attrarre nuove persone da tutta la galassia. Come già dicevo prima, più persone visitano la vostra stazione, maggiori saranno i vostri introiti. Le possibilità di costruzione e miglioramento della vostra stazione sono vastissime visto che potrete edificare negozi, abitazioni, industrie, ecc... Dovrete ovviamente anche costruire un sistema di difesa composto ad esempio da laser e scudi energetici per difendere la vostra stazione dai possibili attacchi. Bisognerà prestare molta attenzione al modo in cui costruiremo la nostra stazione visto che questo andrà ad influire pesantemente sui soldi che potremo guadagnare. Anche i pianeti sono un'aspetto importante di SS3000 visto che ci saranno moltissime galassie diverse da visitare. Ogni pianeta avrà le proprie caratteristiche visto che alcuni potrebbero portarvi moltissimi visitatori e mercanti ma poche opportunità di pirateria o Bounty Hunting, mentre altri potrebbero essere immersi nella guerra e quindi pieni di navi pronte alla battaglia ma poveri di possibilità di commercio. Comunque grazie all'hyperdrive della vostra stazione potrete muovervi a piacimento visitando quanti pianeti vogliate. Come ultimo aspetto, per ora, parliamo delle missioni che saranno di vario genere e ci verranno impartite dal Quartier Generale Federale che poi ci pagherà per ogni missione superata. Gli obiettivi saranno diversi a seconda della missione e potranno portarci ad esplorare pianeti sconosciuti o a dare la caccia a pericolosi pirati oppure ad abbordare stazioni nemiche. Troverete talmente tante altre caratteristiche in SS3000 che ora non è fisicamente possibile elencarle tutte. Troverete comunque molte altre informazioni su questo ed i nostri altri giochi presso il nostro sito web:

http://www.digital-images.demon.co.uk

Conclusioni

Saluto e ringrazio Stuart per il suo esaustivo viaggio nelle caratteristiche di questo interessantissimo gioco che ormai è praticamente finito. Speriamo di avere altre succulente notizie da proporvi il prossimo mese.



Intervista esclusiva ai Click Boom

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

In questo stesso numero trovate finalmente la recensione di uno tra i titoli più attesi dalla comunità Amiga degli ultimi anni, si tratta di Napalm controverso capolavoro pubblicato dai Click Boom. La società, sorta nel 1995 ha saputo, negli ultimi anni, imporsi come casa leader nello sviluppo di conversioni e di titoli originali per Amiga. Il suo ruolo nella sopravvivenza della nostra piattaforma è stato essenziale vista la qualità di titoli come Myst e Quake oltre a Napalm e a tutte le prossime uscite con Traumazero e Z in testa. Vediamo quindi cosa ci ha detto la simpatica Sofia Tsiotsikas (che, come testimonia la foto che trovate in queste pagine è anche una bella figliola) in questa interessante intervista.

L'intervista

EAR: Ciao Sofia, grazie per aver accettato l'intervista, potresti iniziare presentandoti ai nostri lettori?

clickBOOM: Il mio nome è Sofia Tsiotsikas, sono la PR di PXL computers / clickBOOM. Ricopro questo incarico da circa quattro anni, dal primo giorno di vita di PXL e clickBOOM!

EAR: Come mai avete cominciato a scrivere giochi per Amiga?

clickBOOM: Penso che sia per la stessa ragione per cui tu stai scrivendo questo pezzo, e per la medesima ragione per cui i vostri lettori stanno leggendolo, noi amiamo Amiga.

EAR: Qual'è stato il vostro titolo di maggior successo in questi anni?

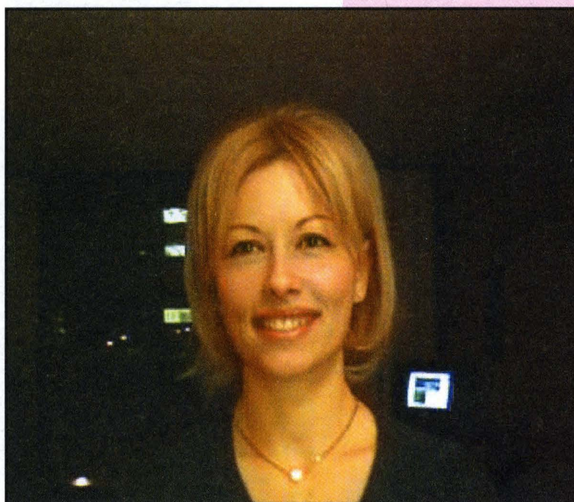
clickBOOM:É difficile dirlo. Sembra che sia sempre l'ultimo gioco ad essere il migliore ed il più importante. Questa cosa comunque è molto positiva per noi visto che ci spinge a fare titoli sempre migliori. Ad esempio Napalm è un gioco incredibile e noi siamo molto fieri di averlo creato. Probabilmente sarà il più grande gioco originale per Amiga prodotto negli ultimi anni.

EAR: Come mai avete deciso di convertire Myst e Quake e quali sono state le parti più difficili nella conversione?

clickBOOM: Entrambi sono dei grandissimi giochi, questo è il fattore più importante. Sono divertenti da giocare, e questo è tutto quello che conta. Prendere una decisione sulla conversione non è stato assolutamente difficile. É molto più difficile scegliere ora che abbiamo creato molti grandi titoli. Dobbiamo mantenere alta la qualità delle prossime uscite. Che tu ci creda o no, la parte più facile è stato l'ottenere le licenze. La conversione di per sé (specialmente per quanto riguarda Myst) non è stato un lavoro difficile. Una cosa positiva delle conversioni è che sai esattamente quello che devi fare, quindi è più un lavoro meccanico che creativo.

EAR: Puoi presentarci Napalm e descriverci le difficoltà che avete incontrato nella realizzazione?

clickBOOM: Napalm è un titolo completamente differente da Myst e Quake perché è un gioco originale nato su Amiga. Uno degli aspetti più difficili è stato sapere dove fermarci. Ma la parte sicuramente più dura per noi è stato quando abbiamo capito che avremmo perso il mercato natalizio. Tutti lo aspettavano per Natale, ed abbiamo dovuto scegliere tra il pubblicare un gioco al 99% per Natale o uno al 101%



La bella Sofia, ripresa all'interno degli uffici della Click Boom. Se tutte le PR fossero così...



Napalm, uno tra i migliori giochi per Amiga usciti recentemente anche se non è certo perfetto...



Frame tratto da uno dei tanti spezzoni animati di T-zer0.



Ecco il nuovo logo di quello che noi conoscevamo come Traumazero . Tra poche settimane potremo finalmente giocarci.



Z, the Bitmap Brothers, una tra le nuove conversioni della Click Boom, potremo giocarci a fine anno.

ora. Abbiamo deciso per la seconda, e pare che abbiamo fatto la cosa giusta quando i giocatori ci dicono che non importa il ritardo se il gioco è così buono.

EAR: L'anno scorso avevate dichiarato che una conversione di Safecracker sarebbe stata pronta per il primo quarto del 1999, è ancora vero?

clickBOOM: No, avevamo semplicemente chiesto ad alcuni utenti il loro parere, e dichiarammo che se l'avessimo convertito sarebbe stato pronto per l'inizio del 99. Però si tratta di un gioco totalmente con grafica a 16 bit e scene in QuickTimeVR quindi è molto difficile da fare e soprattutto da giustificare i lunghi tempi di sviluppo, anche perché non tutti gli Amiga (attualmente la maggior parte) possono far girare grafica a 16bit e non dispongono di potenza sufficiente per il QuickTimeVR.

EAR: Quali saranno le vostre prossime uscite? Continuerete a convertire giochi da altre piattaforme?

clickBOOM: Abbiamo sia nuovi giochi che conversioni nei nostri piani futuri, al momento non posso però rivelare troppo di questi progetti. Visto il grande successo della nostra prima "wish list", abbiamo deciso di indire una nuova lista dei desideri e di chiedere agli utenti di votare ancora. Questa volta avremo una fondamentale differenza nello sviluppo della conversione. Molto probabilmente potremo darti queste informazioni per il prossimo numero. Al momento siamo comunque concentrati su Napalm, il miglior gioco strategico mai apparso su Amiga. Napalm è uscito solo da un paio di settimane e la risposta del pubblico è stata impressionante. Stiamo ricevendo montagne di lettere di utenti che vogliono farci sapere quanto gli sia piaciuto Napalm e che vogliono sapere se ci sarà un seguito. La conseguenza è che ne vogliono ancora! Posso anticiparti che molto probabilmente espanderemo Napalm. Al momento attuale abbiamo alcune idee "standard" (missioni aggiuntive, nuove armi), ma anche alcune idee mai viste. Presto pubblicheremo T-zer0, "A shoot-em-up to end all shoot-em-ups". I giochi a srolling orizzontale sono stati tra i giochi più popolari su Amiga, e così abbiamo deciso di pubblicare uno shoot'em up che spinga l'hardware AGA ai suoi limiti. Così, alla fine degli anni '90 T-zer0 concluderà il genere con il più esplosivo shoot'em up mai visto su Amiga. Vedrete una enorme quantità di nemici su schermo, trasparenze, e tanta, tanta azione. Questo è tutto quello che posso dirti per ora, ma quando leggerai questo il sito di T-zer0 sarà probabilmente già aperto e ricco di molte altre informazioni. (www.clickboom.com/t0)

EAR: Qual'è la ragione principale che vi ha spinto a convertire giochi da altre piattaforme ad Amiga?

clickBOOM: Principalmente perché sono titoli molto conosciuti ed i tempi di sviluppo sono molto più brevi. Oltre a ciò sono anche molto importanti per i giocatori amighisti, visto che giochi come Myst e Quake erano la ragione principale per abbandonare Amiga per gli utenti. Noi speriamo che grandi titoli in costante uscita spingano gli utenti a non abbandonare più Amiga. L'unico vero punto negativo delle conversioni è l'alto costo dei diritti di conversione.

EAR: Come mai avete deciso di convertire proprio Z?

click BOOM: Semplicemente perché è un gioco assolutamente incredibile.

EAR: Che ruolo svolgeranno i Bitmap Brothers nella conversione?

click BOOM: Come licenziatari i Bitmap Brothers forniranno tutti le sorgenti ed il materiale relativo al gioco, oltre ovviamente al supporto tecnico.

EAR: Quando saranno disponibili T-zer0 e Z?

click BOOM: T-zer0 sarà disponibile molto presto. Per Z invece dovrete aspettare fino alla fine dell'anno, è comunque ancora presto per parlarne più diffusamente.

EAR: L'anno scorso si erano rincorse molte voci riguardo ad una vostra probabile conversione di The Course of Monkey Island (Monkey Island 3), puoi confermarmi qualcosa?

click BOOM: No comment yet. :) (Ho preferito lasciarvi la risposta originale, alle volte un sorriso, anche se telematico, va le più di mille parole, Ndr).

EAR: In una recente intervista alla nostra rivista, Vulcan Software ha decisamente attaccato la vostra decisione di convertire giochi da altre piattaforme dichiarando che giochi come Myst e Quake sono molto meglio sulle piattaforme originali, spingendo così gli amighisti a comprare un PC o un Mac, cosa rispondi?

clickBOOM: Non ero a conoscenza di questa intervista, e sono sorpresa che abbiano dichiarato qualcosa del genere. Di solito preferiamo non commentare le dichiarazioni fatte da altri, quindi mi limiterò a darti alcuni fatti che spiegano in che aspetti le versioni Amiga di Myst e Quake sono addirittura migliori dell'originale.

1. Myst ha filmati in 24-bit, ed ogni schermata ha la propria palette di 256 colori, mentre l'originale Myst ha ogni livello (circa 1000 immagini) in un unica palette di 256 colori.
2. Amiga Quake ha la grafica a 16-bit, totalmente assente nella versione originale.

EAR: Come mai avete deciso di creare il "Portal" e quali sono le sue caratteristiche principali.

clickBOOM: Il "Portal" è il nostro primo passo al di fuori del mondo dei giochi, ed è creato con gli stessi alti standard qualitativi che ti aspetteresti dalla clickBOOM. Il "Portal" è un nuovo modo per tutti gli utenti clickBOOM di accedere alle informazioni on-line sia che siano i loro personali record nei giochi clickBOOM o le più importanti notizie dal mondo Amiga. É sostanzialmente un database dinamico on-line che permette una maggiore interazione con il Web. Visto che il "Portal" non è una cosa statica, ci permette di ottenere alcune cose molto interessanti. Ad esempio se tu ti registri a Napalm il "Portal" lo sa e può quindi darti trucchi, suggerimenti e novità riguardo Napalm che non sarebbe altrimenti possibile ottenere. Il "Portal" è frutto di una tecnologia molto complessa che può essere sfruttata in molte maniere. La nostra speranza è di fornire agli utenti Amiga un luogo molto speciale dove possano ottenere il maggior numero di informazioni e di novità oltre ad interagire liberamente con il "Portal". Per informazioni più dettagliate sulle caratteristiche del "Portal" consiglio a tutti di visitare il sito clickboom.com/portal. Una delle funzionalità più importanti del "Portal" è la sezione delle inserzioni totalmente automatizzata. Se vuoi vendere qualsiasi cosa che sia in relazione con Amiga, il "Portal" è il miglior posto dove mettere un'inserzione e dove migliaia di amighisti potranno leggerla. L'operazione è totalmente automatica e puoi creare una nuova inserzione in meno di 5 minuti.

EAR: Come mai rifiutate ancora di supportare gli Amiga dotati di scheda PPC?

click BOOM: Noi non ci rifiutiamo, anzi saremmo molto felici di poterlo fare. Ma ci manca il supporto dall'alto, dai produttori. Fino a quando questo non avverrà non potremo muoverci in questo campo.

EAR: Cosa ne pensate di Amiga Inc. e del suo operato?

click BOOM: Pochi mesi fa abbiamo preso la decisione di non commentare più alcun aspetto della "politica di Amiga", quindi non posso dirti più di questo, sia riguardo ad Amiga Inc., che il PPC e tutto il resto...

EAR: Avete avuto comunque qualche informazione riguardo all'OS 5.0?

click BOOM: Non abbiamo alcuna informazione a riguardo. Non abbiamo mai saputo assolutamente nulla di più di quello che è stato già dichiarato al pubblico.

EAR: Per concludere la nostra chiacchierata, vorresti dire qualcosa ai nostri lettori?

click BOOM: Noi stiamo continuando a porre i nostri sforzi maggiori nello sviluppo dei migliori giochi per Amiga, potrete dunque aspettarvi molto presto nuovi, grandissimi giochi come Napalm, in arrivo dalla click BOOM.

Conclusioni

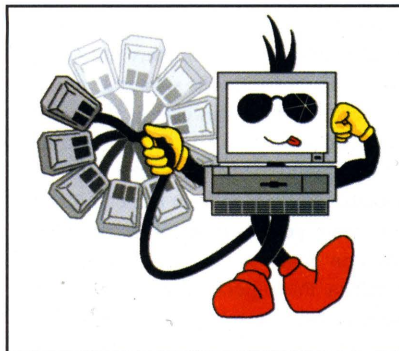
Ringraziamo Sofia per averci voluto concedere questa interessante intevista che, sebbene risulti molto "abbottonata" riguardo le prossime uscite, ci permette di avere alcuni spunti interessanti ed un'idea un po' più chiara sulla linea di pensiero del mitico team canadese. Speriamo di potervi proporre già sul prossimo numero l'annuncio di queste nuove conversioni che potrebbero portare su Amiga titoli veramente eccezionali.



Sviluppo del 3.5: H&P ci mette lo zampino

di ***Giorgio Signori*** *(yurex@tin.it)*

Nonostante non ci sia mai stato un annuncio ufficiale, che Haage&Partner si stesse occupando dello sviluppo del sistema operativo 3.5 era notizia certa. Neanche adesso è stato dichiarato che è H&P ad occuparsi del 3.5, ma come questa fotografia dimostra, non ci possono più essere dubbi. La foto infatti mostra Petro.LHA e Jurgeen Haage durante un incontro avvenuto a Marzo per vedere come stava procedendo lo sviluppo. E il monitor dell'Amiga 4000 Tower con il fondino "Amiga 3.5" lascia ben poco spazio all'immaginazione. Purtroppo la foto è poco nitida nei particolari, impedendo di vedere nei dettagli l'aspetto del 3.5. Ad una prima occhiata, sembra che le icone siano le classiche NewIcons (niente più GlowIcons purtroppo), mentre la barra del menù è misteriosamente scomparsa (forse dovuto a FastIPrefs, che dispone di una funzione di questo tipo). Intanto prosegue il "Toto 3.5", c'è chi scommette su quali software verranno inclusi nella nuova release del sistema operativo e su quali invece saranno miseramente scartati.



Miami, Yam e IBrowse sono nomi che non hanno bisogno di presentazione, li ritroviamo tutti in questo Get Connected CD...

Get Connected!

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

La Active Technologis ci ha già provato una volta con il pacchetto NetConnect, che non ha destato molto interesse, perché uscito nel periodo dello strapotere di Miami, e l'AmiTCP che conteneva era tutt'altro che versatile. Alla fine però l'idea di presentare tutto il necessario al collegamento in rete su un solo CD si è rivelata vincente, tanto che la Active stessa ci ha riprovato con il NetConnect2, che sta riscontrando il favore del pubblico molto di più del suo predecessore (di cui stiamo ancora aspettando la versione finale da recensire, Chris Wiles, sei in ascolto?). GetConnected CD si presenta invece com il perfetto antagonista al NetConnect2, visto che non solo i nomi sono molto simili, ma anche il target dei possibili acquirenti è il medesimo, visto che anche questo è un CD che dovrebbe racchiudere tutto il software necessario a collegarsi ad Internet. Ho scritto "dovrebbe" perché i programmi presenti sono solo 3, anche se di tutto rispetto: Miami, IBrowse e Yam. Il primo aspetto che colpisce è che la manifattura del CD sembra discretamente artigianale, visto che il CD è un "gold" con la copertina palesemente stampata con una normale stampante a getto d'inchiostro. Questo fa pensare ad un prodotto di diffusione e tiratura abbastanza bassa. Il secondo invece fa pensare ad un'operazione abbastanza commerciale, visto che come tutti sanno Yam è un prodotto freeware reperibile in rete (o sui nostri CD), quindi alla fine i programmi che giustificano l'acquisto del CD sono solo Miami e IBrowse.

Contenuti ed installazione

Il CD si presenta nonostante tutto abbastanza ordinato, e contiene un comodo installer che per fortuna consente di selezionare i programmi che si intende installare senza incappare in errori. Per evitare problemi nel CD è contenuto l'installer V43.3 (quello di Amiga Technologies) in cassetto a parte. Inoltre è presente l'archivio pronto per essere installato della MUI 3.8, che ormai tutti dovrebbero avere installata. Purtroppo non si tratta della versione registrata, ma di quella shareware liberamente distribuibile. É possibile installare i singoli programmi anche direttamente con il loro script di installazione.

Miami - Miami DeLuxe

Era destino tornare nuovamente a parlare di Miami in queste pagine (e lo faremo nuovamente appena Miami DeLuxe uscirà dalla fase di beta testing), che già in passato è stato oggetto dei nostri articoli. Ritroviamo Miami in questo GetConnected nella sua ultima incarnazione, la versione 3.2ß. Personalmente avrei gradito trovare anche la versione precedente (non beta) visto che preferisco evitare di usare il software in beta, se non quando strettamente necessario. In ogni caso questa è l'ultima versione di Miami disponibile, e nelle prove fortunatamente si è rivelata stabile. Le novità presenti rispetto alle versioni precedentemente recensite sono abbastanza interessanti. Oltre alla consueta dose di bugfix e ad una nuova protezione contro nuovi possibili attacchi dall'esterno, si fa notare una maggiore velocità nei collegamenti locali ed il supporto per l'MNI. Dietro questa criptica sigla si nasconde un nuovo protocollo per le connessioni Ethernet, che forse in futuro potrà mandare in pensione il buon vecchio Sana-II. I punti in favore dell'MNI sono molti, a partire da una maggiore velocità. Sono presenti molti driver per le più note schede di rete per Amiga, dalla Ariadne alla Ariadne2 senza dimenticare le vecchie Commodore. Lo svantaggio è che non si può utilizzare un altro software di rete (ad esempio Envoy) che utilizzi il Sana-II. Nel CD è presente anche una versione ancora in stato di beta di Miami DeLuxe. Sinceramente non capisco il perché di questa scelta, visto che è impossibile utilizzarlo visto che necessita di un codice di registrazione a parte non contenuto nel CD. In pratica, è necessario registrarsi (pagando). Fortunatamente il buon Holger Kruse ci ha fornito un codice di registrazione, ma ciò non toglie che l'acquirente finale del CD non potrà gioire delle features di Miami DeLuxe. Presto realizzeremo una prova di questo nuovo stack, in una sfida con il nuovo Genesis (contenuto invece in NetConnect2).

Ibrowse

Anche in questo caso sono ben poche le persone che non conoscono IBrowse, il più popolare browser per la nostra piattaforma. Nei confronti dei concorrenti, Voyager e AWeb, soffre di alcune mancanze, ma offre anche diversi punti a favore. Rispetto a Voyager è leggermente più lento su processori inferiori allo 040 nella decodifica delle immagini, anche se la qualità del dithering è senza dubbio la migliore (questo discorso non si applica per gli utenti in possesso di scheda grafica). Voyager, che purtroppo non vede un aggiornamento ormai da tempo, resta ancora discretamente instabile, mentre IBrowse, lungi dall'essere una roccia, è fortunatamente stabile. Infatti, se quando Voyager va in crash ha la brutta abitudine di resettare la macchina, IBrowse al massimo si blocca (raramente) uscendo dal programma, senza creare troppi problemi. Nei confronti di AWeb, attualmente il più evoluto browser, perde parecchi punti, visto che ancora non supporta il Javascript (per il quale dovremo attendere una versione 2.0, annunciata ma che sembra ancora lontana), che a volte pregiudica la possibilità di accedere ad alcuni siti. Resta però il fatto che l'interfaccia grafica di AWeb è, secondo la mia opinione, la peggiore attualmente in circolazione, mentre quella di IBrowse resta inarrivabile anche dal punto di vista grafico. Sarebbe stato bello trovare sul CD una raccolta di tutti quesgli archivi che inondano Aminet contenenti nuove "transfer animation" per il logo di IBrowse e i nuovi set di pulsanti (non mancano quelli renderizzati, quelli rubati da Netscape e così via) ma evidentemente chi ha preparato il CD non ha pensato che sarebbe stato simpatico includerli. La versione presente in questo CD è la 1.22, l'ultima ufficialmente distribuita pubblicamente, e contiene anche il modulo SSL (Security Socket Layer) per maggiore sicurezza nell'effettuare acquisti on-line.

Yam

Ne abbiamo già parlato spesso sulle pagine di EAR, Yet Another Mailer (Yam per gli amici) è il più evoluto programma di posta

elettronica per Amiga. Anche se esistono software anche più complessi (Thor la fa da padrone in questo campo), alcune caratteristiche di Yam lo rendono inattaccabile da altri programmi. Questo discorso vale per Yam2, visto che Yam 1.3.5 è si carino ma non particolrmente eccezionale. Sul CD troviamo entrambe le versioni, ottimizzate per i diversi processori. Il motivo che ha spinto a inserire sia la 1.3 che la 2ß è che Yam 1.3 non è più sviluppato, mentre Yam2 è da ancora nell'oblio delle beta-version. L'ultima versione è la beta6, che risolve numerosi bachi delle beta precedenti, supporta in maniera ottimale il multiuser ed è pieno di caratteristiche molto interessanti delle quali abbiamo già parlato nei precedenti numeri di EAR. Purtroppo ancora non ha ancora raggiunto una stabilità ottimale, e a volte causa spiacevoli blocchi del sistema. L'ultimo scherzo me lo ha fatto piantandosi dopo una settimana di assenza da casa, quando mi aspettavano più di 600 e-mail, rivelando così un baco nel codice in caso di download di un numero elevato di e-mail. In quel caso sono stato costretto a reinstallare Yam 1.3 per poter prelevare la posta. Ma è attesa ormai da mesi la prima versione non beta che dovrebbe finalmente diventare stabile. La sensazione comunque è che Yam sia stato inserito più come riempitivo (anche se il CD alla fine è quasi vuoto, solo 15 mega sono utilizzati), visto che un CD con il solo Miami+Ibrowse sarebbe stato troppo limitativo.

Conclusioni

Il GetConnected CD è sicuramente un acquisto da prendere in considerazione, anche se alcuni evidenti difetti possono effetivamente renderlo meno appetibile. Il CD, almeno nei confronti della marea di software presente nell'antagonista NetConnect2, è piuttosto scarno, e alla fin fine il prezzo si riduce alla registrazione dei soli Miami e IBrowse. Per chi ha intenzaione di acquistarli entrambi è un prodotto sicuramente consigliato, visto che è molto più comodo e sicuro acquistare un CD piuttosto che mandare soldi in Inghilterra o Germania per registrare singolarmente i programmi, evitando anche procedure di acquisto con carta di credito. Molti programmi necessari per la rete (ftp, telnet etc...) sono presenti nella distribuzione di Miami, ad esempio con MiamiFTP e MiamiTelnet, ma in definitiva chi cerca una suite completa che offra tutto il software necessario farebbe meglio a rivolgersi a NetConnect2.





Ecco il contenuto del CD Get Connected.



Miami 3.2ß e Yam 2 beta6 in tutto il loro splendore.

About

Nome prodotto:
Get Connected CD

Disponibile presso:
WG Computers
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 Empoli
Tel. 0571711512
Fax. 0571530635

Config.Minima:
Amiga, modem, account InternetConfig.

Consigliata: Processore 030 o superiori con almeno 16 mega di ram

A favore: Miami e IBrowse sono ottimi programmi...

Contro:...ma possono non bastare a giustificare l'acquisto del CD

Genesis

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Ritorniamo a parlare ancora dei socket, dopo che l'anno scorso vi avevamo proposto uno speciale dedicato proprio a questo genere di programmi. Dopo un anno possiamo vedere che la situazione si è enormemente evoluta. Dei tre concorrenti, uno ha abbandonato il campo (TermiteTCP), perché non abbastanza evoluto per soddisfare le esigenze degli amighisti, notoriamente a rivoltare le loro macchine in tutti i modi, per non parlare poi delle reti, in questo campo gli amighisti amano dimostrare tutta la loro perizia. I due concorrenti rimasti, Miami e AmiTCP, si sfidano a colpi di novità e di innovazioni. Miami sta per sbarcare con la versione DeLuxe (che purtroppo è ancora in stato di beta non recensibile), mentre AmiTCP approda con l'ultima revisione, pubblicata dalla Active e che cambia nome in Genesis. C'è da dire che è un bene che ci sia questa rivalità, visto che porta a software sempre migliore e ricco, vera gioia per noi utenti affamati di novità. La feature list di questa nuova versione di AmiTCP è molto ricca, vedremo nei dettagli quali sono le reali innovazioni e quali vantaggi portano. Genesis viene distribuito in una custodia per CD che al suo interno contiene 2 dischetti a bassa densità. Il package è anche in questo caso ottimo, visto che come solito standard per i prodotti Active, non manca una piccola parte cartacea a colori contenente le istruzioni per l'installazione. Per quest'ultima non ci sono problemi, visto che avviene senza problemi e in pochi minuti. Un particolare importante è che in caso di installazione di una vecchia versione di AmiTCP, è possibile installare il Genesis al di sopra della vecchia versione, e importare i vecchi file di configurazione.

Caratteristiche

Genesis si profila come il software ideale non solo per la connessione ad Internet, ma anche per la gestione ed il setup di reti locali. Come per la precedente versione di AmiTCP, è la GUI la vera novità. Infatti questo aspetto è stato enormemente potenziato, al fine di poter offrire una più facile configurabilità. Senza dubbio Miami ha fatto scuola, visto che sia il programma di preferenze è molto simile alla GUI di Miami, sia è presente il cosiddetto "GenesisWizard", che riprende pari pari il tanto acclamato MiamiInit. Il GenesisWizard può essere definito un "generatore di configurazioni" per Genesis, siano esse di connessione ad un provider, oppure connessioni ethernet. I protocolli supportati sono i classici, PPP, SLIP e Compressed SLIP e SANA-II. Scorrendo la lista delle feature troviamo alcuni aspetti molto interessanti: supporto praticamente di tutte le compressioni per il PPP, e, analogamente a Miami, (MS)CHAP, PAP e funzione di callback (per quei fortunati che ce l'hanno). Ma la funzione più importante, è quella che permette le interfacce multiple. Grazie a questa possibilità, che Miami non ha se non nella versione DeLuxe, si possono mantenere attive più interfacce, in modo da poter gestire in maniera efficiente reti formate anche da più computer. Per esempio, il computer può mantenere una connessione ethernet, e contemporaneamente collegarsi ad Internet con il modem. Per favorire proprio l'utilizzo di Genesis in questo ambiente, la Active ha fornito il suo prodotto anche di un client e di un server SOCKS. Questo si traduce nella possibilità di tenere sotto controllo l'intera rete da Amiga e di impostare dei firewall utilizzando le potenti funzioni di packet filtering implementate. Altri passi avanti sono stati compiuti nel campo del multiuser, infatti Genesis possiede diverse funzioni in questo campo. Per ogni utente si può stabilire un tempo massimo di connessione (si pensi ad esempio ad un genitore che vuole limitare il tempo passato su Internet dal figlio), e impostare delle restrizioni sugli orari. L'aspetto notevole è tutto questo può essere fatto direttamente dalla comodissima interfaccia grafica, che in molte occasioni viene in aiuto.

E ora... si va online!

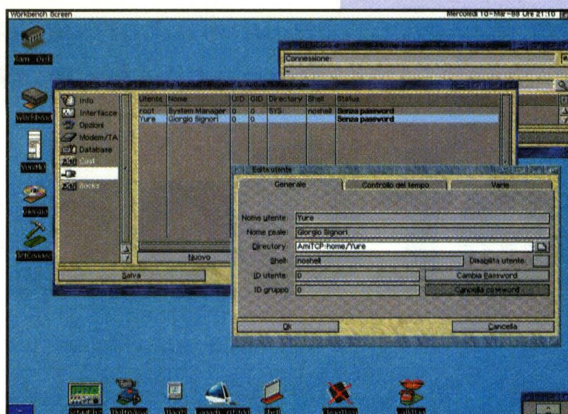
Dopo aver creato un file di configurazione con GenesisWizard, ci si può lanciare sulle autostrade di Internet. Rispetto a Miami, la prima cosa che abbiamo notato è che dopo l'handshake del modem la procedura di login è molto più veloce. La seconda è invece l'interfaccia che è completamente configurabile. Infatti si può scegliere quali elementi lasciare attivi, dalla durata della connessione alle interfacce utilizzabili, dalla finestra di log a quella di cambio utente. La velocità è molto alta, leggermente superiore a Miami, inoltre sembra proprio che il sistema abbia guadagnato in stabilità (non si sono più visti i crash di AmIRC che avvenivano con Miami). Dal punto di vista della sicurezza, sono stati fatti molti passi avanti, infatti Genesis ora può garantire protezione dai più comuni attacchi. Purtroppo non è ancora in grado di proteggere gli utenti dal cosiddetto "smurf", ma d'altra parte nessuno stack TCP è in grado di farlo. Un altro particolare che ho apprezzato poco è la mancanza di una funzione di reconnect. Può capitare che il computer vada in



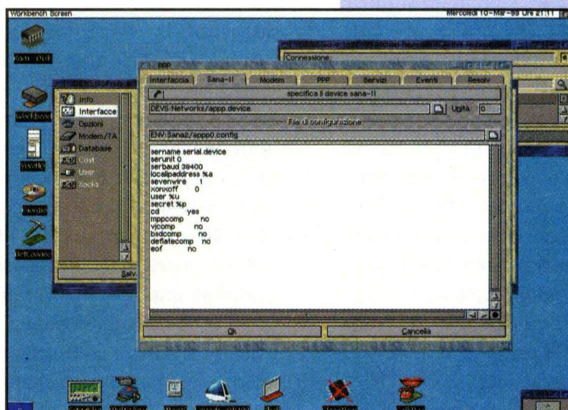
Genesis e la GUI di configurazione. Notare la somiglianza con Miami...

crash durante una connessione, e quando ci si affida a delle beta può capitare ancora più spesso, in questi casi con Miami ci si può ricollegare senza far cadere la linea, mentre con Genesis no. La cosa strana è che con la prima versione (la 1.0), questa funzione sembrava implementata (anche se non funzionante), mentre dopo l'aggiornamento è stata completamente rimossa. É un peccato, perché se ne sente davvero la mancanza. Utilissima invece la funzione di calcolo automatico dei costi. Senza dover ricorrere a programmi esterni, Genesis è in grado di calcolare le spese telefoniche per le telefonate effettuate per collegarsi, permettendo di configurare le fasce orarie e tutti i dettagli del caso. Sinceramente visto che l'italiano Simone Tellini si è occupato di alcune parti dell'interfaccia speravo che ci fosse un file di configurazione preimpostato per le tariffe italiane, ma purtroppo non è così. Per usufruire di questa funzione quindi si dovrà passare un bel po' di tempo a inserire i dettagli delle fasce orarie giorno per giorno. Nei collegamenti ethernet Genesis dimostra al massimo la sua potenza. le interfacce multiple, prima tanto difficili da configurare con AmiTCP, ora sono perfettamente utilizzabili anche dall'utente medio, sia grazie al Wizard, sia grazie alla GUI. L'indipendenza delle interfacce è pressoché totale. Inoltre nei collegamenti si è dimostrato di un buon 15-20% più veloce rispetto a Miami (anche se sulla copertina questo valore viene pompato fino al 25%), anche se la beta di MiamiDeLuxe sotto questo aspetto sembra prevalere (non sotto l'aspetto "stabilità", ma trattandosi di una beta...). Come già detto, Genesis si colloca proprio tra i due diretti concorrenti, è infatti più versatile e potente di Miami, ma manca delle feature avanzate di MiamiDeLuxe, come ad esempio il router interno. Queste però non vanno interpretate come vere e proprie mancanze, visto che è proprio il target ad essere differente. La domanda però è: può Genesis sostituire Miami? Ci sono più risposte a questa domanda. L'utente medio che deve solo collegarsi ad Internet può utilizzare Genesis come un normale stack TCP, e avvantaggiarsi della velocità leggermente più elevata. Chi invece dispone di più di un computer da mettere in rete troverà in Genesis la soluzione definitiva. Per chi invece deve amministrare reti di un certo livello, i cui contatti con l'"esterno" sono fondamentali, forse dovrebbe rivolgersi a MiamiDeLuxe, ma si tratta di casi rari. In definitiva, un prodotto molto ben fatto che non mancherà di soddisfare un po' tutti, dal semplice utente al maniaco delle comunicazioni.

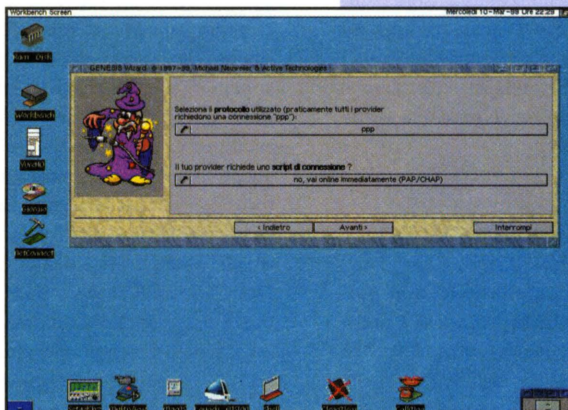




Il supoprto per il multiuser è totalmente configurabile.



Un esempio di configurazione per l'interfaccia PPP, che può essere cambiata in ogni sua parte.



Ecco il GenesisWizard in tutto il suo splendore. Carino vero? E funziona anche bene!

About

Nome prodotto:
Genesis

Disponibile presso:
Interactive di Luca Danelon
Via Bolzano, 2 - 33010
Feletto Umberto (Ud)
Tel: 0432-575098 (9-19)
Fax: 0432-687703 (24h/24)
e-mail:danelon@amyresource.it

Config.Minima: Amiga, modem, account InternetConfig.

Consigliata:
Processore 020 o superiori con almeno 8 mega di ramScheda ethernet

A favore:
Molto versatileVeloce e stabile

Contro:
Non permette il "reconnect"Il Cost Logger non ha un file di configurazione per le tariffe italiane

Eccoci alle prese con un altro prodotto Active Technologies si tratta di un pezzo forte: NetConnect2

NetConnect2

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Tempo fa fece capolino tra gli scaffali dei negozi il pacchetto NetConnect, della neonata Active Technologies, che seppur passato pressocché in sordina, riscosse un discreto successo. Il prodotto conteneva una discreta quantità di software di ottimo livello, e si appoggiava su AmiTCP, forte di una nuova GUI che lo rendeva più user-friendly. Oggi la Active ci riprova con una nuova suite di software per Internet ancora più ricca, aggiornata e completa. Il software presente è infatti davvero tanto, spiccano molti "nomi noti", ma il CD riserva anche alcune sorprese che analizzeremo una per una. La prima cosa che colpisce è il package, il CD infatti contiene un piccolo manuale su carta di 16 pagine a colori, che dà le prime istruzioni e introduce ai programmi presenti sul CD, il tutto con un look molto professionale ed una cura dei dettagli eccellente, soprattutto se paragonata al CD masterizzato del pacchetto concorrente "GetConnected". Non manca una cartolina di registrazione da spedire per posta (ma è possibile anche registrarsi on-line).

Contenuti e installazione

Procedendo con l'installazione, non possiamo non notare che la procedura è praticamente perfetta. Come ho già scritto altre volte, non amo gli installer, visto che spesso e volentieri tendono a bloccarsi per i più disparati motivi. Per cui mi sono avvicinato con molta circospezione all'enorme installer di NetConnect2, che ha l'infame lavoro di dover installare davvero moltissimi programmi. E invece, con mia grande sorpresa, la procedura è durata pochi minuti ed è filata perfettamente liscia, senza riservare spiacevoli sorprese. Ben fatto! L'ordine con cui vengono create le sottodirectory è ottimo, e non ci sono file sparsi per l'HD. É possibile installare le singole componenti del pacchetto, così come in caso di programmi utilizzati già in precededenza magari in versione demo, è possibile importare le vecchie configurazioni (è il caso di Voyager, Microdot2 e AmIRC). Altro aspetto che mi ha lasciato piacevolmente impressionato è la cura nei particolari "di contorno". Infatti vengono installati moltissimi tool di supporto che eliminano al massimo i problemi di configurazione in un secondo momento. Ad esempio, con MimePrefs (che permette di riconoscere e visualizzare subito un file appena ricevuto), vengono installati anche tutti i viewer QuickTime, AVI, mp3. Altro esempio è quello di X-Arc, che installa anche le versioni registrate degli archiviatori. Non manca una corposa documentazione in HTML (putrtroppo solo in inglese) che copre praticamente tutti gli aspetti. Dopo l'installazione è possibile lanciare tutti i programmi da un comodo e pratico dock (completamente personalizzabile con grafica e suoni) che svolge egregiamente il proprio compito. Un altro dettaglio importante è che la registrazione dei programmi ora è basata su keyfile. Infatti la versione precedente di NetConnect non permetteva di utilizzarli con uno stack TCP differente (ad esempio Miami), costringendo l'utente ad usare AmiTCP. Adesso invece si può utilizzare tutto il software anche in maniera del tutto indipendente. Come chicca, tutto il package supporta perfettamente il multiuser, con una implementazione molto facile, visto che il riconoscimento dell'utente avviene in maniera diretta, e anche molto pratico in termini di riservatezza, visto che i dati vengono criptati e resi invisibili agli altri utenti. Ma adesso vediamo nei dettagli i prodotti inseriti in questa suite. Sono tutti nelle loro ultime versioni, e costantemente aggiornabili con degli update gratutiti che vengono regolarmente messi in rete dalla Active.



Ecco come si presenta NetConnect2 dopo l'installazione.

Genesis

Il Genesis è lo stack TCP/IP utilizzato da NC2. Si basa su una nuova versione di AmiTCP e si integra perfettamente con gli altri programmi. Su questo stesso numero ne trovate la recensione, per cui vi rimando a quella per conoscere nel dettaglio questo socket.

Microdot-II

Microdot è il client ufficiale per gestire la posta elettronica e i newsgroup. Ha dalla sua una ottima configurabilità, sia dal punto di vista grafico che da quello della funzionalità. Se paragonato a programmi analoghi come ad esempio Thor, non regge il confronto, ma vince sotto il profilo della semplicità d'uso e di configurazione. É un client senza pretese esagerate, che svolge il suo compito: scrivere e ricevere messaggi. Non manca però il supporto di funzioni avanzate come ad esempio il PGP e il multiuser. Anche per i newsgroup è "senza infamia e senza lode", visto che permette di effettuare tutte le operazioni più comuni, più qualche extra, come ad esempio il donwload automatico delle FAQ.

Voyager-NG

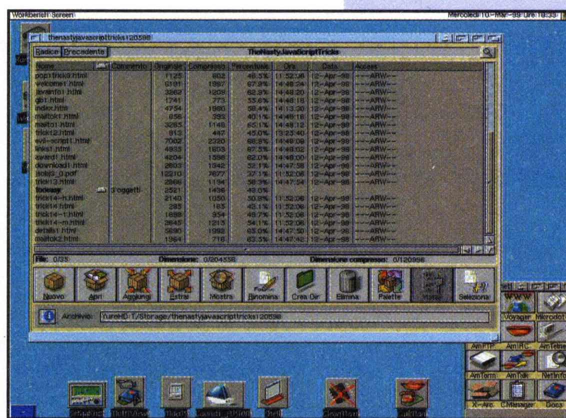
Di Voyager si è parlato moltissimo l'anno scorso, quando si annunciava che sarebbe diventato il primo browser a supportare il Java attraverso la JVM Merapi di Haage&Partner. Ora le sorti di Merapi sono molto in bilico, a Colonia Jurgeen ci disse confidenzialmente che era praticamente pronto, ma che non avrebbe mai visto la luce a causa dei costi della licenza da pagare alla SUN. Può darsi però che venga rilasciato, in unione a Kaffe, come freeware. Intanto Voyager però si è fermato, visto che attualmente non può vantare le feature dei concorrenti. Ha comunque anche la sua buona serie di vantaggi nei confronti degli avversari. É sicuramente il più veloce nella decodifica delle immagini (anche se con il datatype JPEG per PPC la velocità si ottiene lo stesso!), ed ha un feedback senza dubbio molto rapido. Supporta pienamente tutte le più recenti procedure a tutela della sicurezza e della privacy in rete, quali Security Socket Layer, certificati e cookie-handling. Personalmente lo trovo ottimo su macchine non dotate di scheda grafica o di processore veloce, vista la velocità con la quale decodifica le immagini, anche se non è il massimo della stabilità.

AmFTP

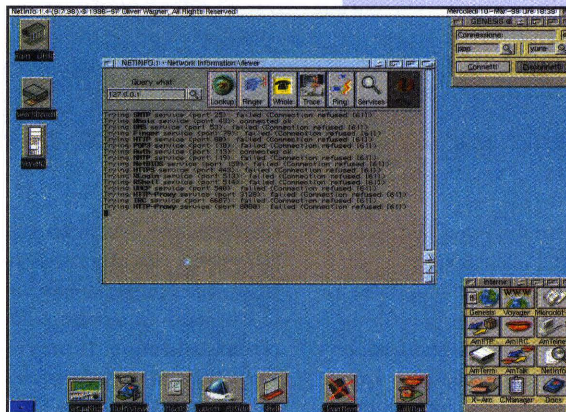
AmFTP si occupa invece deil trasferimento dei file utilizzando il protocollo FTP. Abbiamo già parlato ampiamente del File Transfer Protocol sulle pagine di EAR recentemente, quindi dovreste già sapere tutti che si tratta del più diffuso metodo di trasferimento dei file, addirittura necessario in alcuni casi (per esempio l'upload e l'aggiornamento di home page su Internet). AmFTP è senza dubbio il più diffuso software di questo tipo, e può vantare una GUI molto intuitiva che facilita enormemente le operazioni remote. Infatti il look simil-DirOpus permette di effettuare operazioni tra file locali e remoti esattamente come se la directory remota fosse un'estensione del proprio hard disk. Inoltre è ottimo per i siti Aminet, visto che tramite l'ADT (Aminet Dowload Tool) può ricevere direttamente il file RECENT permettendo di scegliere quali file scaricare. Non può vantare la velocità dei client basati sulla shell (come ad esempio l'ncftp, re indiscusso in questo campo), ma è senza dubbio un ottimo programma.

AmIRC

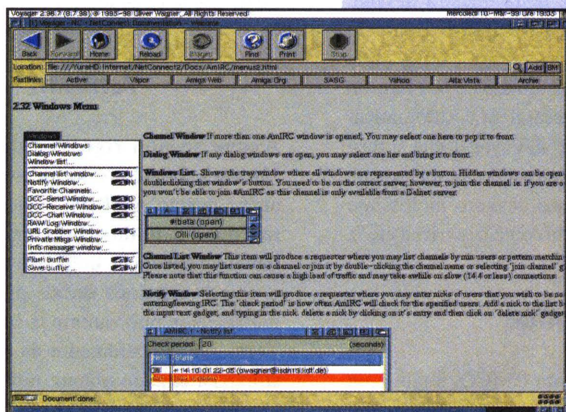
Sicuramente uno dei migliori programmi di NetConnect2, AmIRC è un client per l'Internet Relay Chat, che come molti sanno spesso si rivela un vero e proprio salasso per le bollette... Pemette infatti di "chattare" a distanza con altri utenti, su innumerevoli canali ed aree de discussione. La lista delle feature di AmIRC è incredibilmente lunga, tanto che, almeno secondo la mia opinione, è uno dei migliori client IRC per ogni piattaforma. La configurabilità è enorme, ed è possibile espanderlo con dei plugin (alcuni dei quali vengono già installati) e script Arexx presenti già a centinaia su Aminet. Ad esempio, alcuni script si occupano di tradurre in tempo reale quello che viene scritto nella finestra! Questa piccola magia è permessa sia dal buon vecchio Ital (traduttore Inglese-Italiano), sia dai servizi di traduzione remota offerta da siti come



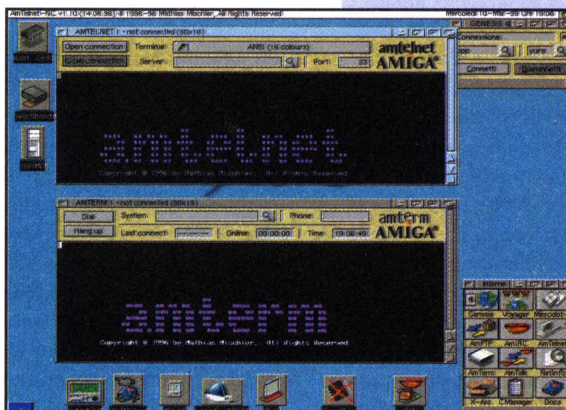
L'interfaccia di X-Arc è molto piacevole, lo stile è quello delle NewIcons.



Il NetInfo controlla anche la porta del NetBios di Windows (la famigerata 139).



La documentazione in HTML è davvero ben fatta, peccato che sia solo in inglese.



La documentazione in HTML è davvero ben fatta, peccato che sia solo in inglese.



Il dock è molto configurabile, può essere anche usato come programma a parte!

Altavista (per la traduzione Tedesco/Inglese). Ottima poi è l'interazione con gli altri programmi. Si possono "dirottare" alcuni messaggi direttamente nella finestra di AmIRC, così come si possono esportare le informazioni verso altri programmi. Per fare un esempio, se siete online e mentre state beatamente chiacchierando ricevete una e-mail, Microdot sarà tanto gentile da comunicarvelo scrivendolo nella finestra di chat. Oppure, se un amico vi suggerisce un sito interessante, anziché copiare l'URL nella clipboard, caricare il browser e poi fare un "paste", basterà cliccarci su e automaticamente verrà caricato il Voyager che si dirigerà sul sito. Questi sono solo alcuni esempi, ma le possibilità sono davvero moltissime (non mancano i giochi come tris, trivial etc..). Imperdibile.

AmTalk

Di recente soppiantato da ICQ, il talk è un altro modo di comunicare con i singoli utenti in rete. A differenza di ICQ, non occorre registrarsi, ma basta che la persona da contattare abbia un client ed un server installati. AmTalk funziona sia da client che da server, e come tutti i prodotti della Vapor, offre un'interfaccia grafica piacevole ed user-friendly. Peccato che il talk stia cadendo in disuso per la massa (molti neanche lo conoscono), io lo trovo molto comodo. AmTalk permette anche di registrare i messaggi in arrivo, e comportarsi come una segreteria telefonica (ovviamente non a voce!).

AmTelnet

Per tutti i patiti delle BBS, il telnet è sicuramente una valida (e spesso più economica) alternativa. Ma anche per utenti un po' più esperti che utilizzano spesso il telnet (magari per programmare un router remoto o testare un server), AmTelnet è una ottima soluzione. Il programma infatti supporta diverse impostazioni del terminale (dall'ANSI a 16 colori al VT100), è ampiamente configurabile ed è molto stabile. Sicuramente è più piacevole e comodo di una nera ed anonima shell!

AmTerm

Anche se non riguarda direttamente Internet, la Active ha deciso di inserire anche questo AmTerm, ennesimo prodotto Vapor. Si tratta di un normale programma di terminale da utilizzare con il modem o una connessione seriale per lo scambio di files. Non può vantare la completezza di Term, ma è sicuramente da apprezzare lo sforzo di coprire quante più esigenze per l'utente da parte di Active.

X-Arc

La ciliegina sulla torta è questo X-Arc, programmato dall'italiano Federico Pomi, e si rivela una piacevolissima sorpresa. X-Arc è infatti la risposta amighista al ben noto WinZip in ambiente Windows. Si tratta di un programma che permette di gestire gli archivi. É possibile archiviare, scompattare, modificare, vedere il contenuto, estrarre solo alcuni file etc. di archivi LHA, LZX e ZIP. Ma trattandosi di un programma modulare, non ci sono virtualmente limiti ai formati utilizzabili. L'interfaccia è sia gradevole esteticamente che funzionale, e si tratta senza dubbio di un ottimo prodotto, utilissimo per gestire gli archivi scaricati da internet, o per preparare quelli da inviare. Anche la stabilità è molto elevata, e in definitiva si tratta di un'utilissima aggiunta.

NetInfo

NetInfo è un piccolo ma simpatico programmino che, come suggerisce il nome, cerca di ottenere quante più informazioni possibile da un host in particolare. Le azioni che può compiere vanno dal classico ping, whois, finger o traceroute, fino ad una interessante funzione di scan delle porte per trovare i servizi attivi. Il programma è molto semplice, e sicuramente manca di configurabilità, visto che non è possibile modificare alcuni parametri (ad esempio la grandezza dei pacchetti del ping o le porte da controllare), ma è adattissimo a svolgere quelle poche operazioni in fretta e senza troppi problemi.

Contact Manager

Tengo per ultimo questo Contact Manager, scritto dal sempre attivissimo Simone Tellini, perché rappresenta una delle aggiunte più interessanti che compongono questo NetConnect2. CM è infatti una utility che può controllare e passare informazioni a una quantità di programmi per la rete. Nel CM si possono memorizzare canali, siti ftp, pagine web, ed una serie di informazioni che poi saranno a disposizione dei client. Tra questi figurano IBrowse, Voyager, Microdot2, AmIRC,

AmFTP, ed addirittura STFax Pro! Inutile dire che l'interazione tra il Contact Manager e le applicazioni è completamente trasparente e facilmente controllabile, e si tratta di un programma che viene incontro all'utente in rete facilitando e velocizzando moltissime operazioni. All'interno del CM poi si possono memorizzare tutti i dati possibili relativi ad amici, colleghi etc. Per fare un esempio, se si sta parlando su IRC con un amico, se il suo nome è presente nel database, potremo mandargli un fax sull'altra linea direttamente con STFax con pochi click del mouse. Si potrebbero fare infiniti esempi, ma il modo migliore per capire come funziona CM è utilizzarlo, e in breve diventerà il primo programma che lancerete appena connessi ad Internet.

Conclusioni

NetConnect2 è sicuramente la soluzione definitiva per connettersi ad Internet con Amiga, e si è rivelato un prodotto davvero degno di nota, valido e curato in ogni particolare. Al massimo si sarebbe potuto rivedere un po' il client di posta elettronica (anche se sono un po' prevenuto, vista la mia adorazione per Yam2), e forse Voyager non è proprio il miglior browser sulla piazza. Ma d'altra parte il software è presente in quantità industriale, e se dovessimo fare un conto del costo dei singoli programmi, supereremmo ampiamente il doppio del prezzo della suite NC2. Da non perdere assolutamente per nessun motivo.



Attenzione!

In collaborazione con Interactive, i lettori di EAR potranno usufruire di una straordinaria offerta:

NetConnect2 al prezzo speciale di **£. 149.000** anziché £. 169.000.

Per usufruire dello sconto basta comunicare nell'ordine il codice di seguito riportato:

EARNet103

About

Nome prodotto:
NetConnect2 CD

Disponibile presso:
Interactive di Luca Danelon
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (Ud)
Tel: 0432-575098 (9-19)
Fax: 0432-687703 (24h/24)
e-mail:danelon@amyresource.it

Config.Minima:
Amiga, modem, account Internet

Config. Consigliata:
Processore 030 o superiori con almeno 16 mega di ram

A favore:
Il software presente è molto e di ottima qualità.
L'interattività tra i singoli programmi è totale

Contro:
Documentazione in inglese
Manca di un "uninstaller"

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 103

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome ____________ Cognome ____________

Indirizzo ____________

Prov. ______ Cap ______ Località ______ Tel. ______

Tipo di problema riscontrato: ____________

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Questo mese ci occupiamo delle più importanti compilation shareware per Amiga e del porting di Linux RedHat 5.1, ancora una volta un mare di software...

Amy Resource 11, Linux RedHat 5.1 e Aminet 28

di **William Molducci** (will@sira.it)

Amy Resource 11 apporta alcuni cambiamenti ad una formula che negli ultimi tempi era stata penalizzata dalla mancanza di programmi in versione integrale, la svolta si compie con l'inserimento di nuove sezioni e di alcuni interessanti titoli e un'installazione Linux. Le "perle" di questo volume sono Executive 2.10, LinuxAPUS (PPC), i demo di AmigaWriter 1.2, GoldED 5 Studio e WildFire 7. Di rilievo anche la release preview di YAM 2.0, il demo aggiornato di Eat The Whistle, i reportage di Pianeta Amiga e Colonia 1998, una raccolta di MP3 del gruppo "The Soundwavers" ed il database completo del materiale inserito in tutti i volumi della serie, utilizzabile con ARFind, di cui è stato effettuato un aggiornamento dell'interfaccia grafica.

Le riviste HTML

Questo numero di AmyMagazine non contiene gli interventi di Paolo Canali, limitandosi a presentare un reportage di Pianeta Amiga, l'intervista a Fleecy Moss (quando ancora lavorava per Amiga Inc.) e qualche informazione sul futuro AmigaOS 3.5 (incrociamo le dita e speriamo bene). Oltre ad alcuni siti Web, la documentazione di Amiga Foundation Classes ed Emulsland, il cui speciale è dedicato alle utility per l'emulatore del Game Boy (Personal Organiser e Language Translator), è presente il numero 7 di X-Magazine UFO & Misteri, con articoli quali l'avvistamento UFO di Stagno Lombardo, la foto di Vancouver Island, gli UFO del Fuhrer e i grigi.

Software, solo software...

Il cassetto "Curiosità" contiene il demo di QNX, WinUAE (compresi alcuni demos in formato ADF) e Xmame, utilizzabile con i sistemi che si avvalgono di X11R6 X-Window. La sezione grafica propone le fotografie scattate in occasione delle manifestazioni di Colonia ed Empoli, per quest'ultima è disponibile una foto della conferenza dove fanno bella mostra di sé i nostri Michele Iurillo, Giorgio Signori, Maurizio Bonomi e Nicola Moracutti. Completano la serie delle immagini le opere di Eric Schwartz e le stupende realizzazioni di Jeroen Petrick, dedicate alle varianti di modelli Amiga e Boing (A3000 e A4000). Le animazioni propongono una suite deliziosa e famosa del mitico Eric

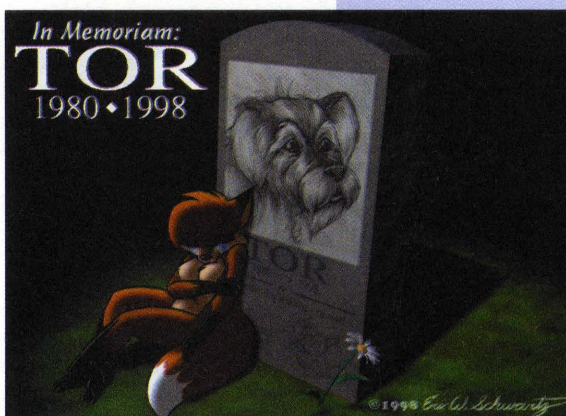


Il volume undici della compilation Made in Italy contiene i reportage fotografici delle manifestazioni di Colonia ed Empoli.

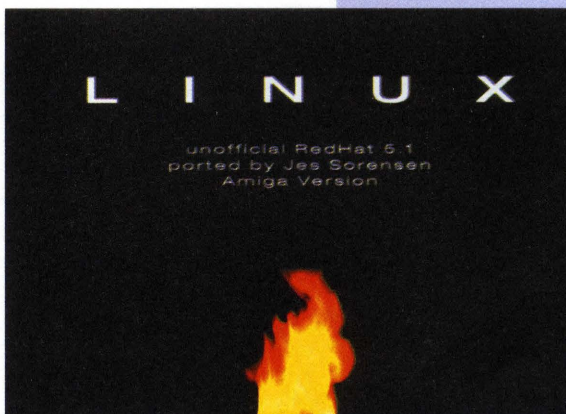
(Quality Time, Delfino, ecc.), mentre le clip art raffigurano oggetti vari e sciatori.
Come sempre diamo un'occhiata alla directory "Testi", in cui è inserita la Pink Floyd Guide, realizzata in italiano da Daniele Franza, in particolare viene posta attenzione ai vari componenti del gruppo, succedutisi nel periodo che va dal 1966 al 1985, la discografica, che parte dal primo LP del 1967 "The piper at the gates of dawn", sino ai recenti Pulse, del 1995 e The division bell, quest'ultimo registrato in studio. Completano la documentazione i testi delle canzoni, ben suddivise per ordine alfabetico, mentre nel caso di pezzi strumentali vengono citati gli autori e altri crediti.
Il cuore della raccolta è come sempre il cassetto denominato "Software", per quanto riguarda il materiale grafico segnaliamo LightView (inserito anche in Aminet 28), che attualmente supporta gli oggetti 3D di LightWave, ma che in futuro potrebbe riguardare altri formati. La visualizzazione può avvenire in diversi modi: punti, linee, simple shading, Z-shade shading, gourand shading, fake phong shading, e polygon flipping (right, left, all face). Le richieste minime di sistema comprendono il chipset AGA, kickstart 3.0 e 2 Mbyte di Ram per ogni oggetto, viene gradita la presenza di memoria Fast in caso i modelli dispongano di più di 2.000 poligoni. "PPT" v4.58 di Janne Jalkanen è uno di quei pacchetti che a volte rischiano di passare in sordina, causa la poca pubblicità e soprattutto l'enorme mole di programmi che sono inclusi nelle collezioni shareware, il suo compito è quello di manipolare immagini, ovvero di realizzare effetti speciali ed elaborazioni di vario genere. Quello che ci ha colpito maggiormente è stata la discreta velocità d'esecuzione, considerando soprattutto il fatto che lavora con immagini a 24 bit, il programma si avvale di una rudimentale protezione della memoria interna ed è di tipo modulare, in questo modo si possono facilmente aggiungere nuovi effetti ed opzioni, naturalmente sono supportate le schede grafiche ed ha un livello di UNDO programmabile. Qualche problema di instabilità lo abbiamo comunque registrato, per cui visto che non esistono limiti di utilizzo, vi consigliamo di installarlo e testarlo, per quanto riguarda i formati grafici supportati questi sono IFF-ILBM, JPEG, PNG, PPM, Targa, TIFF e YUVN, oltre ai Datatypes. PPT dispone di porta ARexx e le richieste minime di sistema richiedono OS 2.04, 1 Mbyte di Ram, naturalmente è consigliata una configurazione con almeno il processore 68040, 16 Mbyte di memoria di tipo Fast e scheda grafica. Gli effetti attualmente disponibili sono quelli classici, per questa tipologia di programmi, per il futuro viene segnalato il pieno supporto per PPC (praticamente è già presente, ma l'autore non ha la PowerUP e quindi non è stato in grado di testarla), supporto per le animazioni e altre migliorie. Vale davvero la pena di provarlo ed inviare le proprie impressioni al bravo Jalkanen.
Rispetto ai volumi precedenti, è stato eliminato il drawer "Registrato", sostituito da quello denominato "Highlights", dove è presente il software più appetibile, citato all'inizio dell'articolo. Nell'area in cui sono inserite le patch, ve ne sono ben due riservate ad AmigaWriter (1.10 e 1.20), quella di Electronic Teacher, indispensabile per eliminare alcuni fastidiosi



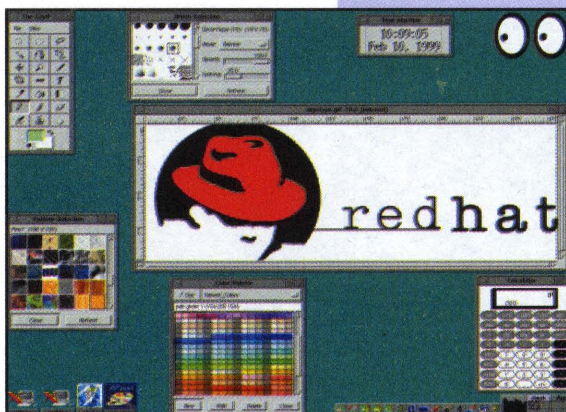
La copertina di AmyResource 11 è stata realizzata anche questa volta da Eric Schwartz.



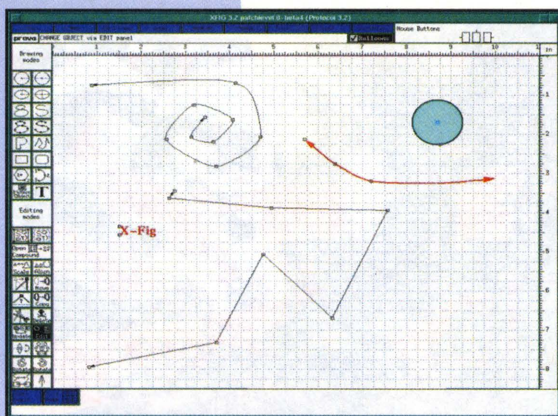
Il tema dell'immagine è chiaramente triste, l'autore è l'inconfondibile Eric.



Finalmente RedHat è disponibile per Amiga, grazie a Jes Sorensen.



L'immagine mostra alcuni pannelli di controllo di GIMP, una serie di applicazioni iconificate, l'orologio e la calcolatrice. Il sistema in cui è stato installato RedHat 5.1, disponeva della



Schermata di X-Fig, programma di grafica vettoriale.

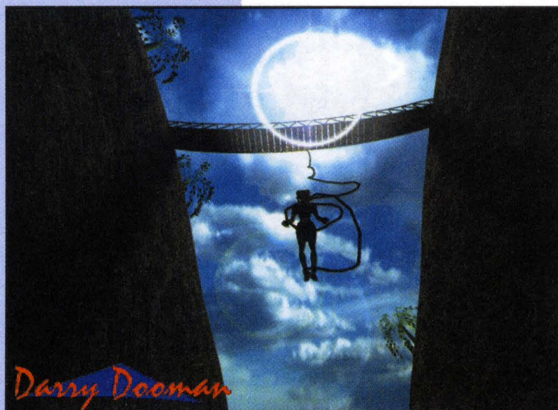
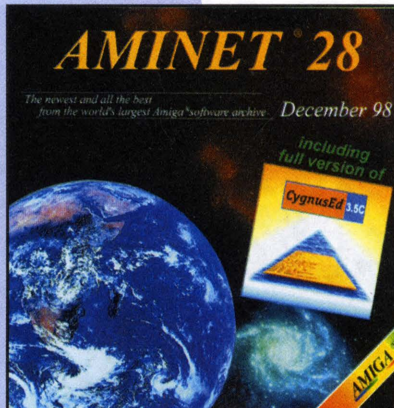


Immagine inserita all'interno di Aminet volume 28.



Nella copertina di Aminet 28 è ben visibile il logo di CygnusED 3.5c, all'interno del CD è presente una cartolina, con cui si può ottenere, a prezzo speciale, la versione 4 di questo potente text editor.



Questo ottimo risultato è stato ottenuto con LightWave 5. x e un Amiga 1200/040.

bug della release 5.0, Eat The Whistle 1.1, Fantastic Dream, Candy Factory Pro, GoldEd 5.0.4, il catalogo in italiano di MakeCD, la documentazione nella nostra lingua di Xtrace, e l'aggiornamento di Professional File System 2. Chi possiede una PowerUP è giustamente sempre alla ricerca di nuovi programmi, che possano sfruttare la potenza del loro nuovo processore, per chi si occupa in particolare di grafica 3D segnaliamo RayLab WarpOS, il cui porting è stato effettuato da Marcus Geelnard, tra le novità più interessanti non manca la possibilità di caricare e salvare immagini in formato IFF, una nuova GUI basata su MUI e altri "aggiustamenti" di livello minore. Chi è alla ricerca della ixemul.library, potrà inserirla agevolmente nel proprio potente sistema, mentre PasTeX è stato aggiornato con la release 1.4. Completano il cassetto programmi del calibro di POV-Ray, alcuni emulatori (Mame, Master Gear, Snes9x e WarpSNES), Voxel Race, e Angband, per i momenti ludici.
Le utilità per il Workbench sono racchiuse all'interno dell'omonimo cassetto, tra le tante citiamo "WB-Tidy", che organizza il desk top nei modi cascade, tile, stack e child, e "X-Panel", ottimo per disattivare la memoria Fast e visualizzare informazioni relative al proprio sistema.

Appunti

La forza di AmyResource è come sempre la buona organizzazione del CD, vengono a mancare, purtroppo, i programmi registrati di buona qualità e di interesse generale, un vuoto, questo, colmato per il momento dalla presenza di Executive 2.10, ma che non fa presagire nulla di positivo per il futuro. Nella storia di Amiga la buona volontà e, soprattutto, la fantasia dei suoi utenti non è mai venuta meno, attendiamo quindi fiduciosi i prossimi volumi, dando comunque un giudizio positivo anche per questo, nel frattempo non perdetevi il contenuto del cassetto "Utenti", che contiene due utilità (Master Split e SubsLink), con cui si possono dividere file di grosse dimensioni (per numero o per byte), in modo da essere agevolmente salvati su dischetto.

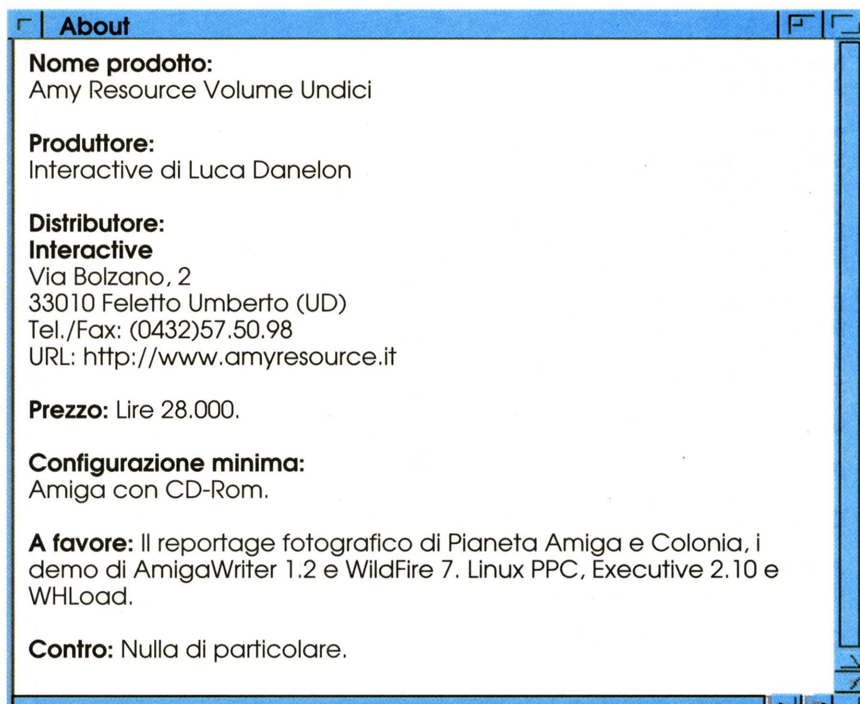
Linux RedHat 5.1

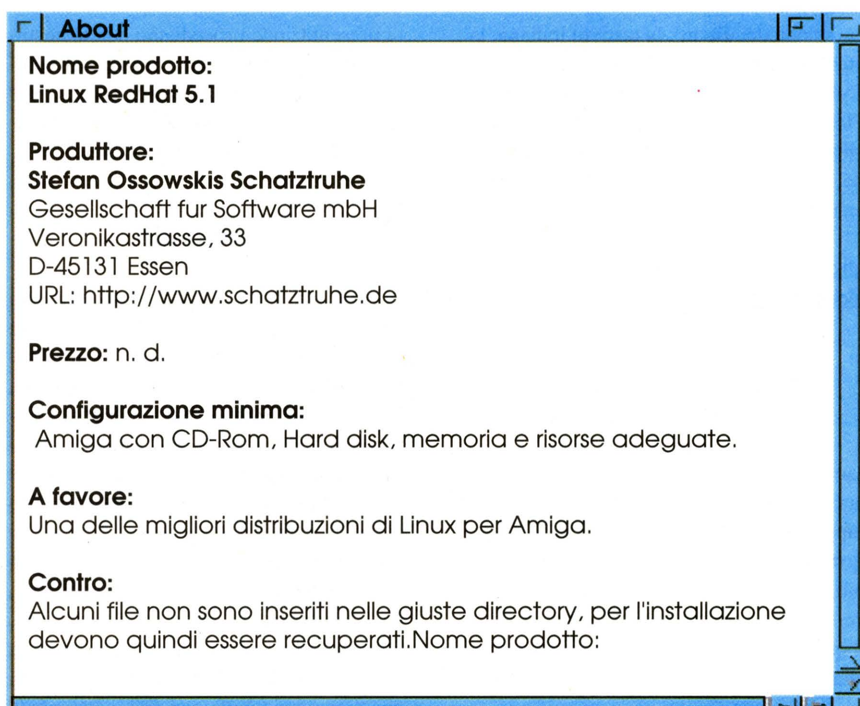
Schatztruhe ha rilasciato una delle più prestigiose e valide distribuzioni di Linux, il cui porting per Amiga è stato realizzato da Jes Sorensen. Rispetto ad altre distribuzioni l'installazione di RedHat è notevolmente semplificata, inoltre sul CD è presente anche una guida in formato Html dove vengono curati tutti i passi necessari. Per la prova del CD ci siamo avvalsi della collaborazione di Lorenzo Morselli, che ci ha illustrato l'intero procedimento. Il punto di partenza consiste nella verifica delle tabelle, in cui è riportato l'hardware richiesto e supportato, e i file necessari per l'installazione, nel caso questa non venga effettuata direttamente dal CD. Si passa poi al partizionamento dell'hard disk (è necessario creare una partizione di almeno 250 Mbyte per il sistema e i programmi, oltre ad una di swap di dimensioni doppie rispetto alla

quantità di memoria presente nel proprio sistema). Successivamente si procede all'installazione del sistema operativo, eseguita da una procedura automatica in ambiente Linux, con l'uso temporaneo della Ram-Disk. La guida illustra le procedure da seguire, indicando però dei percorsi errati per alcuni file. Questi devono quindi essere recuperati (sono tutti presenti sul CD), per proseguire senza ulteriori inconvenienti, tranne quelli relativi all'hardware non supportato, in questo caso si rende necessario la sua disabilitazione, passando gli appositi parametri ad AmiBoot, il programma che si occupa di riavviare il computer in modalità Linux. Nel nostro caso abbiamo incontrato difficoltà con la Ram del controller SCSI GVP 4008, per riuscire a terminare il boot di Linux si è dovuto segnalare al sistema operativo di non utilizzarla. Una volta eseguito il boot viene richiesto di identificare il dispositivo da cui effettuare l'installazione (CD-Rom), nel caso si disponga di un lettore ATAPI questo deve essere collegato al connettore primario, in quanto Linux non gestisce ancora eventuali sdoppiatori IDE, successivamente si deve indicare il disco di destinazione. Con periferiche SCSI non ci dovrebbero essere problemi, sempre che il controller sia supportato. A questo punto viene richiesta la lingua da utilizzare, da una lista in cui non è presente l'italiano, oltre alla possibilità di eseguire un'installazione completa o aggiornare una vecchia versione. Successivamente si deve selezionare il disco di destinazione e, tramite un apposito programma, si procede al settaggio delle due partizioni (Linux e Swap). Questa è la parte più delicata dell'operazione, un errore in questa fase potrebbe danneggiare i dati presenti sulle partizioni Amiga, per cui vi consigliamo caldamente di effettuare un backup completo. Il passo seguente consiste nella selezione del software, infatti, oltre al sistema operativo, sul CD sono presenti numerose applicazioni. Abilitando il gadget per la selezione manuale, viene presentata una lista di tipologie di programmi, da cui è possibile scegliere quelli desiderati. Premendo il tasto F1 ne viene mostrata una breve descrizione. Se non siete molto pratici di questo sistema, vi consigliamo di non modificare le voci già selezionate, in quanto alcune di queste sono indispensabili per il corretto funzionamento del sistema. Se vi interessa la grafica installate GIMP, un buon programma di fotoritocco, e XFig, per il disegno vettoriale. É presente anche XPaint, un programma semplice, che al contrario di GIMP si accontenta di risorse limitate. Se un'applicazione richiede librerie o programmi, che non sono stati selezionati, questi verranno inseriti automaticamente. A questo punto si procede con la formattazione delle partizioni e l'installazione dei file. Terminata questa fase viene richiesta la password per l'utente root (l'amministratore del sistema) e se si è installato il software di gestione della stampante, ne viene chiesto il modello. Il computer viene riavviato in AmigaOS, vi consigliamo quindi di consultare nuovamente la guida al capitolo dedicato alla post-installazione, dove è ben indicato il modo di lanciare il sistema operativo. Sebbene Linux sia già in grado di funzionare ci sono ancora alcune operazioni da compiere per configurarlo in modo ottimale. Le più basilari riguardano la scelta della tastiera italiana, la creazione di una mountlist per le partizioni AmigaOS, a cui si vuole accedere anche tramite Linux, la definizione dei modi video adatti alla scheda grafica, ecc. Alcune ottime guide in italiano per l'installazione e la configurazione di Linux le potete trovare sul sito del Pluto-Amiga, nella sezione How-to, all'indirizzo

http://www.pluto.linux.it/arch/amiga

Attualmente ve ne sono alcune dedicate all'installazione (utile anche per la confi-





About

Nome prodotto:
Aminet 28

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse, 33
D-45131 Essen
URL: http://www.schatztruhe.de

Distributore:
Db-Line
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel.: (0332)74.90.00
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: Lire 26.900 circa

Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.

A favore: La versione completa di CygnusEd v3.5c, elaboratori grafici ed utilità di vario genere.

Contro: nulla di particolare.

gurazione dei dischi), la tastiera italiana, la configurazione del kernel e per la Cybervision. Se possedete una scheda Picasso o con chipset Cirrus Logic è consigliabile leggere anche la documentazione del driver ClGen, presente sul sito dell'autore, all'indirizzo

http://www.informatik.uni-oldemburg.de/amiga

Aminet 28

La saga di Aminet giunge alla ventottesima puntata, in cui la star più prestigiosa è rappresentata da CygnusEd v3.5c, l'ottimo text editor, con cui si può fare tutto e di più. Schatztruhe commercializza anche la versione 4 di questo potente programma e a questo proposito ne propone l'acquisto alla modica cifra di 39 DM. Dopo la dovuta presentazione procediamo con la nostra prova, ricordandovi, che, rispetto al volume precedente, sono stati inseriti 860 Mbyte di nuovi archivi e 640, se il confronto viene effettuato con Aminet Set 7.

Navigando

Iniziamo la nostra esplorazione con uno spreadsheet, ovvero con "AmySheet" di Steven Croy, dalle interessanti caratteristiche e soprattutto dai buoni propositi, infatti, attualmente è stato sviluppato soltanto sino alla versione 0.4, quindi è ancora abbastanza giovane, ma se proseguirà il suo cammino potrebbe diventare molto utile. Mathias Bethke è invece l'autore di un ottimo oggetto per Cinema 4D, si tratta di uno zippo composto da 15.000 poligoni, che dispone anche della relativa texture. Rimanendo sempre nell'area grafica (misc) segnaliamo VRML Editor v0.60, per processori 68030 (con FPU), 040 e 060, con cui si possono generare mondi virtuali 3D, salvabili nei formati VRML 1.0 ascii, OpenGL (generazione del codice sorgente) e GEO ascii. In fase di lettura vengono letti anche gli oggetti in formato GEO del mitico Videoscape. Il programma necessita della MUI e consente di creare, leggere, salvare e modificare i mondi in modo molto semplice. Altri requisiti di sistema consistono nel Kikcstart 2.04+, un po' di memoria di tipo Fast e la cybergl.library (v39.12+), viene raccomandata una scheda grafica, che supporti il sistema CybergraphX. Oltre all'editor è presente anche il viewer (compattato in un altro archivio), anche questo riservato ai processori 68030 (con co-processore) o superiori, che può essere utilizzato come modulo esterno per i browser, tra tutti è consigliato Ibrowse. Usciamo dall'area grafica, segnalandovi le immagini di Mathias Wengler e soprattutto di William F. Maddock, il primo si ispira ai disegni del mitico Eric Schwartz, mentre il secondo si avvicina di più alla computer art di tipo astratto. La sezione utility è da sempre una delle più gettonate da parte di programmatori ed utenti, tra i tanti archivi emergono i puntatori per il mouse, dedicati a Star Trek, Galaga, Pac Man, Zodiaco, Superman e altri personaggi. Jano Editor è un editor di testi, disponibile soltanto in lingua francese, che supporta i modi schermo delle schede grafiche e consente di scrivere testi in modo semplice, la caratteristica migliore è quella di essere freeware e quindi senza limitazioni. LibGuide ha il merito di descrivere ben 2038 librerie per il nostro sistema operativo e per l'incompiuto p.OS, all'interno della guida è presente anche una documentazione in italiano, ve lo consigliamo soprattutto per controllare le versioni delle librerie installate nel vostro sistema. Descrivere i contenuti di questa compilation porterebbe via tante altre pagine, vi invitiamo quindi a proseguire la ricerca, con la certezza che troverete quello di cui avete bisogno.

Appunti

Aminet non si smentisce mai, continua imperterrito a tenere aggiornata tutta la comunità Amiga, regalando sempre qualche gioiello, in questo caso CygnusEd e nel prossimo volume Art Effect 1.5. Tutti noi dobbiamo essere riconoscenti al mitico Schatztruhe, che alle parole antepone sempre i fatti e in questo caso si tratta di fatti AMIGA!



Aminet 28 propone una lunga serie di immagini raffiguranti splendidi Workbench, la tentazione di emulare questo risultato è molto forte, ma occorrono anche un po' di



Dopo la tempesta, la quiete. Dopo la quiete, piovaschi... Torniamo dopo il GCC ed un mese di pausa a parlare nuovamente di NetBSD.

Amministrazione ordinaria e non

di **Alessio Cappelli** (turbocap@sienanet.it)

Il tempo è tiranno per tutti e purtroppo questa volta dovremo essere stringati più del solito. Però vedremo come settare una stampante, un terminale e come accedere alle partizioni di NetBSD da AmigaDOS.

Stampanti

Un argomento abbastanza spinoso che non viene trattato affatto nella documentazione di NetBSD è quello riguardante l'impostazione delle stampanti e di tutte le altre periferiche che si possono aggiungere al sistema. Ovviamente queste informazioni si possono trovare su quasi tutti i libri che riguardano l'amministrazione di sistema che però sono o di difficile reperibilità o molto costosi, oltre al fatto di non essere quasi mai in lingua italiana.
Sotto NetBSD ed in generale in tutti i sistemi UNIX derivanti dal 4.4BSD, è stato implementato un sottosistema molto sofisticato per la gestione delle stampanti. Infatti, una volta impostati tutti i parametri per l'utilizzo, c'è tutta una serie di strumenti per il controllo e l'attivazione delle stampanti stesse e delle code di stampa.
Il primo passo da compiere è specificare al sistema le caratteristiche della stampante che vogliamo installare ed utilizzare. Per fare questo bisogna creare o modificare se già esiste il file "/etc/printcap", che appunto contiene le descrizioni di tutte le stampanti visibili al sistema, locali e remote, cioè direttamente attaccate alla macchina in questione oppure raggiungibili via rete. Questo è il passo più difficile, perché presuppone una conoscenza approfondita delle caratteristiche della stampante stessa e del modo in cui notificarle a NetBSD. Prima di addentrarci nell'argomento, vediamo com'è strutturato il file in questione. Un esempio è il seguente:

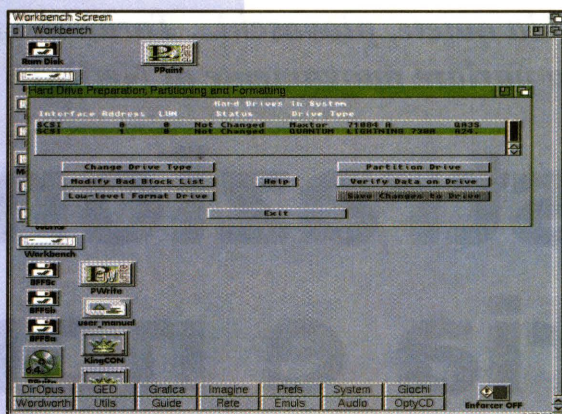
```
xerox4030|lp:\
        :lp=/dev/par0:\
        :sd=/var/spool/lpd/linien
treu/lp:\
        :lf=/var/log/lpd-errs:\
        :mx#0:pl#63:pw#80:rs:
```

La prima linea indica il nome della stampante e il suo alias al sistema. Di seguito vengono messe le specifiche. La seconda linea, con lo specificatore "lp", indica il dispositivo fisico al quale è connesso l'apparecchio, tramite il descrittore in "/dev". Se non avete installato schede multiporta, si tratterà del file "/dev/par0"; "sd" è la spool directory, la directory in cui vengono copiati i file per essere stampati; "lf" indica che il report di eventuali errori deve essere scritto nel file specificato invece che inviato alla console ed infine si specificano i parametri della pagina e la gestione dei line-feed. In questo esempio, che è l'entry della nostra stampante, una Rank Xerox 4030 Laser, abbiamo specificato che il descrittore della porta alla quale è attaccata la stampante è "/dev/par0", cioè la parallela interna di Amiga. La directory di spool è "/var/spool/lpd/linientreu/lp", il file di report degli errori è "/var/log/lpd-errs" ed infine "mx" specifica la massima dimensione del file che è possibile stampare, "0" indica lunghezza illimitata. Con "pl" e "pw" si possono settare il numero di righe e colonne della pagina. "rs" restringe l'utilizzo della stampante agli utenti remoti che hanno un accesso anche sulla macchina alla quale è connessa la stampante. Per le stampanti remote, invece, bisogna impostare l'entry come segue.
Il campo "lp" deve essere lasciato vuoto, cioè ":lp=:", poi va specificato il nome della macchina a cui è attaccata la stampante, con "rm", quindi con una cosa del tipo "rm=amiga2" dove si è supposto che "amiga2" sia il nome della macchina remota. Dopo si imposta il nome del driver di stampa remoto, con "rp=lp" e infine, se si vuole, la nuova spooling directory, con "sp". Essendo UNIX e anche NetBSD un sistema operativo multiutente, si può specificare quale gruppo di utenti è abilitato ad usare la stampante con "rg". Ad esempio aggiungendo all'entry della stampante il parametro ":rg=wheel:" si specifica che possono usare quella stampante solo gli utenti che appartengono al gruppo "wheel".
Per tutte le possibili configurazioni del file "printcap" consultate la relativa pagina di manuale. Talvolta può anche rendersi necessario modificare alcune impostazioni direttamente sulla stampante: nel nostro caso abbiamo dovuto specificare che al ricevimento di un carattere di LF la stampante doveva associare anche un CR. Questa modifica non ha influito sul funzionamento sotto AmigaOS. In generale, anche se non c'è una interfaccia grafica per eseguire queste operazioni, il tutto si riesce ad impostare con poche prove.
Una volta scritto il database delle stampanti, cioè il file "/etc/printcap", rimane da attivare il daemon di stampa, che non viene lanciato di default e che si occupa di inviare i dati alla stampante e, quindi, fa il lavoro vero e proprio. Per questo, bisogna editare il file "/etc/rc.local" e seguendo il modello mostrato, vanno inserite le sequenti linee:

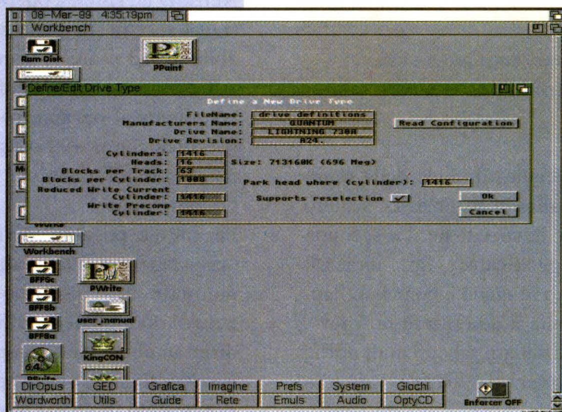
```
if [ -f /usr/sbin/lpd ]; then
        echo -n ' lpd';
/usr/sbin/lpd
  fi

  echo '.'
```

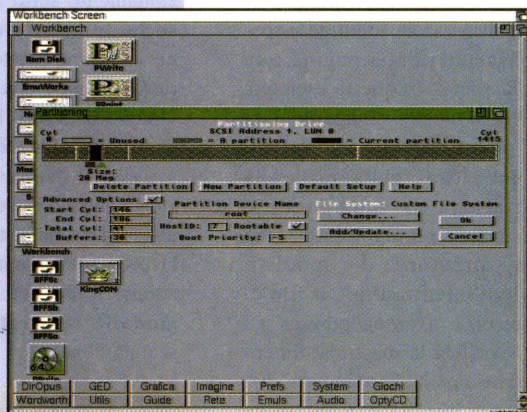
Durante il boot, queste istruzioni controllano la presenza del file "lpd" nella directory "/usr/sbin" ed in caso affermativo lo eseguono, mostrando l'operazione sulla console. Se tutto è andato a buon fine sarà possibile notare la presenza di "lpd" nella lista dei processi in esecuzione, ottenibile con il comando "ps".
Vediamo adesso i comandi che permettono di gestire i processi di stampa. Oltre al



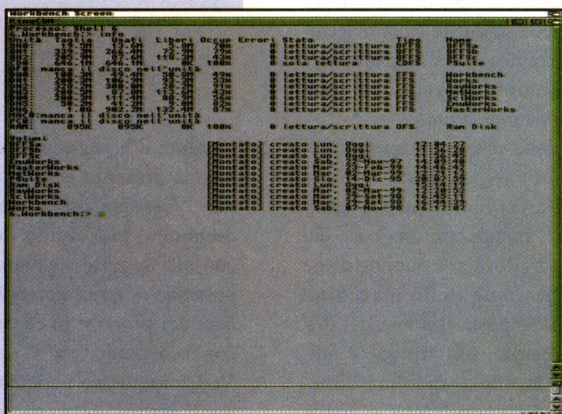
La finestra principale di HDToolBox (che non ha certo bisogno di presentazione...).



La finestra di configurazione dei parametri fisici dell'hard disk. I campi che servono per il Berkeley Fast Filesystem sono il sesto ed il settimo partendo dall'alto.



La finestra di partizionamento dell'hard disk. In questo pannello i campi che servono per il Berkeley Fast Filesystem sono "Start Cyl" ed "End Cyl", che nella figura riportano un valore rispettivamente di 146 e 186.



Ecco come appaiono le partizioni NetBSD dopo il loro montaggio sotto AmigaDOS: sono i driver BH0:, BH1: e BH2: all'inizio della lista.

daemon "lpd" che abbiamo già visto, sono disponibili "lpq", che mostra la coda di stampa, "lprm" che rimuove un job dalla suddetta coda, "lpc", che è il programma di controllo delle stampanti ed infine "lp" e "lpr" che sono i comandi di stampa veri e propri.

Vediamoli in dettaglio. "lpq" mostra ricorsivamente all'indietro la coda di stampa della macchina sulla quale è stato lanciato e poi tutte le altre collegate. Il suo output sul terminale può avere due formati: quello breve, di default, mostra soltanto una sola linea per job, cioè per richiesta di stampa. Nel formato lungo, ottenibile con l'opzione "-l" si possono avere anche altre informazioni per ogni job: la lunghezza dei file da stampare e l'ID del job stesso.

"lprm" permette di eliminare i job dalla coda di stampa: è necessario specificare l'ID del job ottenibile con "lpq -l". "lpc" è un programma che permette di controllare le operazioni sulla stampante. Per ogni stampante configurata in "/etc/printcap" si può specificare se attivarla o disattivarla, modificare l'ordine di stampa dei job, determinare lo stato della stampante. Una volta lanciato viene mostrato un prompt dal quale impartendo "help" si ha un breve elenco di tutti i comandi disponibili per le operazioni. Infine "lpr" e "lp" sono i comandi di stampa veri e propri: con "lpr [nomefile]" si ha l'inserimento del job di stampa relativo a "nomefile" nella coda di stampa. "lp" è un front-end per "lpr".

Messaggi di errore

Ognuno dei comandi menzionati ha a disposizione una messaggistica di errore. Per "lpq" abbiamo:

"waiting for [printer] to become ready (offline?)"

Questo messaggio indica che il dispositivo di stampa non può essere aperto. Le situazioni che generano questo errore possono essere diverse, ma la più frequente è che la stampante è fuori linea. Tuttavia può anche generarsi perché la carta è finita o inceppata. Un'altra possibilità è anche che un altro processo abbia aperto il dispositivo con accesso esclusivo. L'unica soluzione consiste nell'uccidere il processo incriminato con il comando "kill" e far ripartire la stampante in questione con "lpc".

"[printer] is ready and printing"

"lpd" controlla se esiste un daemon di stampa per la stampante specificata e mostra il file "status" nella spooling directory. Se tale daemon si è inchiodato, il super-user può ucciderlo e farlo ripartire.

"waiting for [host] to come up"

Un daemon tenta di collegarsi ad [host] per mandare dei file in stampa. Se [host] è attivo, probabilmente deve essere fatto ripartire il daemon "lpd" che può essere andato in crash o essersi inchiodato.

"sending to [host]"

I file stanno per essere trasferiti ad [host]. Se non è così, il daemon locale deve essere ucciso e fatto ripartire.

"Warning: [printer] is down"

La stampante è stata disattivata con "lpc".

"Warning: no daemon present"

Il processo "lpd" che controlla la spooling directory non esiste più. Generalmente accade quando questo muore inaspettatamente. Si può far ripartire con "lpc".

"no space on remote; waiting for queue to drain"

Non c'è abbastanza spazio su disco sulla macchina remota per la memorizzazione dei file da stampare. La soluzione consiste nel fare un po' di spazio.

I messaggi di "lprm" sono:

"lprm: [printer]: cannot restart printer daemon"
É lo stesso caso di "lpr", vedere più avanti.

I messaggi di "lpc" sono:

"couldn't start printer"

É lo stesso caso di "lpr", vedere più avanti.

"cannot examine spool directory"

I messaggi di errore che iniziano con "cannot..." come questo, generalmente dipendono da permessi errati su file o directory.

Per "lpr" si può avere:

"lpr: [printer]: unknown printer"

La stampante non è stata trovata nel database in "printcap". Generalmente è dovuto ad un errore ortografico.

"lpr: [printer]: jobs queued, but cannot start daemon"
Il tentativo di connessione con "lpd" sulla macchina locale è fallito. Può dipendere dal fatto che il server di stampa si è bloccato. Prima bisogna controllare che il file di gestione della porta nella directory "/dev" esista e poi rilanciare "lpd".

"lpr: [printer]: printer queue is disabled"

Significa che la coda di stampa è stata disattivata con "lpc" dal super-user se la stampante in questione deve rimanere fuori linea per lungo tempo.

Per finire nella definizione di una stampante si possono specificare dei filtri, cioè dei meccanismi per la gestione delle dipendenze dei dispositivi e funzioni di accesso: brevemente i filtri si usano quando un dato file deve essere processato automaticamente prima di essere inviato in stampa. Un esempio è il caso di file non postscript che devono essere resi tali prima di essere inviati a stampanti che gestiscono questo formato. Per queste caratteristiche avanzate consultate la pagine di manuale di "printcap".

Espandere l'Universo...

Il nostro viaggio di Settembre ad Empoli, a Pianeta Amiga è stato veramente illuminante. Abbiamo visto che presso lo stand di AmiWorld era stato collegato un vecchio terminale VT100 ad un Amiga4000 Tower su cui girava NetBSD1.3.2. Tornato a casa ero a tutti i costi intenzionato a farlo anch'io, così dopo aver veramente dato noia a tutti i miei amici e conoscenti, in uno sgabuzzino dell'Università ho trovato un vecchio Ampex, per la precisione un Ampex 230Plus, con sopra incrostato qualche chilo di polvere. Dopo averlo portato a casa e ripulito mi sono divertito a configurarlo ed a farlo funzionare sulla mia macchina. Dopo due nottate ci sono riuscito, ed ora lo sto utilizzando per fare la tesi... Benché questa sia una esperienza un po' fine a se stessa, nel senso che ammesso che non si abbia la necessità di far lavorare più persone sulla propria macchina, l'utilità di avere un terminale in casa è un po' dubbia. Tuttavia è interessante vedere come fa ad installare un simile pezzo di antiquariato.
Per prima cosa, come per le stampanti, serve un file che ne contenga una descrizione comprensibile al sistema. In questo caso, però, siamo avvantaggiati perché nella directory "/usr/share/misc" c'è un file, "termcap" che contiene le definizioni di molti se non tutti i terminali conosciuti. Basta allora prendere la definizione che interessa, creare un nuovo file "termcap" nella directory "/etc" e copiarcela dentro. Poi editate il file "/etc/ttys" e modificate la linea relativa alla porta seriale (c'è un commento che permette di riconoscerla) come segue:

```
tty00    "/usr/libexec/getty
std.9600"   [nome-terminale]   on
secure
```

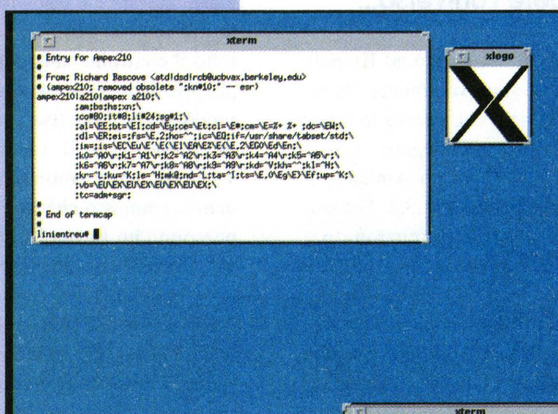
Abbiamo supposto che la porta sia identificata da "tty00", e viene inizializzata da "getty" al boot (il flag "on") ed è sicura ("secure"): dal terminale si può entrare nel sistema come super-user. Il parametro [nome-terminale] specifica i parametri dell'emulazione, e deve essere la stessa stringa che identifica il terminale nel file "/etc/termcap". Se tutto è stato configurato ed il terminale è correttamente collegato (spesso il collegamento si effettua con un cavo nullmodem), riavviate il sistema e accendete il terminale: dovrebbe apparire il mitico prompt di login. Se non appare, oppure appaiono dei caratteri senza senso non c'è nulla di cui preoccuparsi: probabilmente non è stata impostata l'emulazione giusta oppure c'è bisogno di configurare il terminale. Nel nostro caso abbiamo prima tolto il controllo sulla parità, poi abbiamo proprio cambiato emulazione riconfigurando anche "/etc/ttys" perché c'erano dei problemi con il tasto "backspace". Tuttavia, come abbiamo detto in precedenza, ammesso che non si abbiamo altre persone che in quel momento vogliono usare NetBSD o altri casi simile, il terminale può essere utile anche sotto AmigaOS se si è sviluppatori: infatti con le funzioni kprintf() e simili di amiga.lib possiamo reindirizzare l'output di debug dei nostri programmi sul terminale via seriale così come l'output di Mungwall ed Enforcer ed eventuali input di controllo o debug.

Accedere alle partizioni NetBSD da AmigaDOS

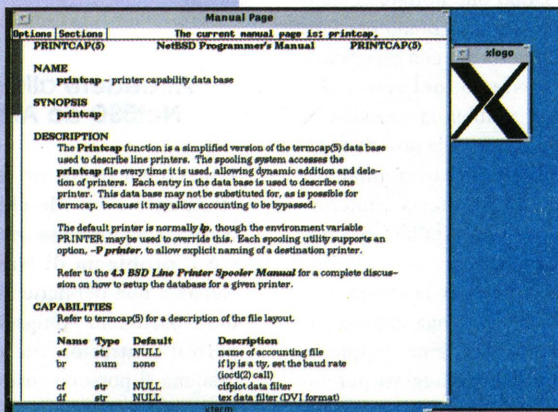
Prima o poi capita: su Amiga manca uno strumento o un file che però c'è sotto NetBSD, allora si usa quest'ultimo, ma poi c'è il problema di trasferire i dati, e NetBSD non permette la scrittura diretta delle partizioni AmigaDOS. É possibile però il contrario, con un semplice programma si possono costruire delle mountlist per accedere alle partizioni NetBSD (da ora in poi le chiameremo BFFS, cioè Berkeley Fast Filesystem, da non confondere con il FastFileSystem di Amiga). Scaricate da ftp.unina.it/pub/amiga/netbsd/tools l'archivio "bffs1.5beta.lha" ed il suo readme, scompattatelo ed installate il suo contenuto come segue: copiate i file della directory bffs1.5beta/bin nella vostra C: di sistema oppure in una directory a piacimento nel vostro path di ricerca. Poi copiate il file bffs1.5beta/l/BFFSFilesystem nella L: ed infine, dopo aver editato il file bffs1.5beta/MountList.BFFS come segue, copiatelo in "DEVS:".
Il modello di entry per una partizion 4.4BSD è il seguente:



Ecco la nostra postazione di lavoro con il mitico terminale Ampex!



L'entry del terminale nel termcap.



PRINTCAP(5) NetBSD Programmer's Manual PRINTCAP(5)

NAME
printcap – printer capability data base

SYNOPSIS
printcap

DESCRIPTION
The **Printcap** function is a simplified version of the termcap(5) data base used to describe line printers. The spooling system accesses the **printcap** file every time it is used, allowing dynamic addition and deletion of printers. Each entry in the data base is used to describe one printer. This data base may not be substituted for, as is possible for termcap, because it may allow accounting to be bypassed.

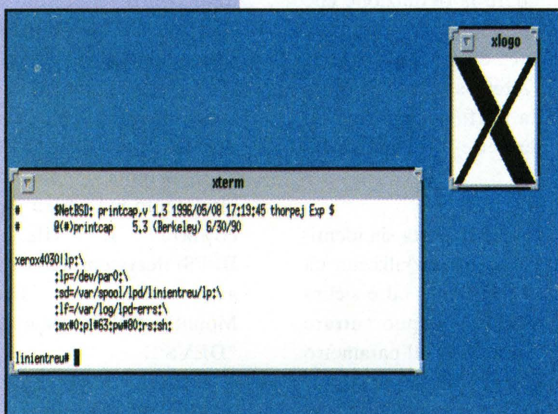
The default printer is normally ***lp***, though the environment variable PRINTER may be used to override this. Each spooling utility supports an option, **-P *printer***, to allow explicit naming of a destination printer.

Refer to the ***4.3 BSD Line Printer Spooler Manual*** for a complete discussion on how to setup the database for a given printer.

CAPABILITIES
Refer to termcap(5) for a description of the file layout.

Name	Type	Default	Description
af	str	NULL	name of accounting file
br	num	none	if lp is a tty, set the baud rate (ioctl(2) call)
cf	str	NULL	cifplot data filter
df	str	NULL	tex data filter (DVI format)

Il file printcap per la nostra stampante.



La pagina di manuale di printcap.

```
BH0:
    FileSystem = L:BFFSFileSystem        /* Use
BFFSFileSystem in L:          */
    Device = scsi.device  /* This is for 2091.  You
may have to change it */
    Unit   = 0          /* Disk unit number -
HDToolBox will tell this  */
    Flags = 0           /* This is passed to the devi-
ce              */
    Mount = 1           /* 1 = Mount immediately
*/
    Stacksize = 512     /* 512 bytes are required by
BFFS 1.3             */
    BlocksPerTrack = 17    /* Disk Sectors/Track -
HDToolBox MUST agree! */
    Surfaces = 4        /* Disk heads - HDToolBox MUST
agree!          */
    LowCyl     = 0      /* This MUST be what HDToolBox
gives you!       */
    HighCyl    = 640    /* This MUST be what HDToolBox
gives you!       */
    Priority = 5        /* You may want to set this to
10              */
    GlobVec    = -1     /* BCPL device vector - do no
change          */
    Buffers    = 100;   /* Use 50k for disk buffers
*/
    Reserved = -1;          /* Unix partition (-1 = no
disk label)         */
    PreAlloc = 0;           /* BFFS startup flags, see
doc                 */
    DosType   = 0x42464653 /* 'BFFS' - use another
type if you want        */
#
```

I campi che necessitano di essere modificati sono i seguenti:
Device ed Unit, che devono contenere rispettivamente il nome del dispositivo al quale è collegato l'hard disk con le partizioni BSD e l'indirizzo. Per l'interfaccia IDE interna di Amiga 4000 e 1200 si deve lasciare "scsi.device" come Device; per altre interfacce consultare la relativa manualistica oppure usate un diagnostico. Poi sono fondamentali i campi BlocksPerTrack, Surfaces, LowCyl e HighCyl. Il loro contenuto va ricavato da HDToolbox oppure un analogo software di gestione di dischi fissi. Vediamo come si ricavano usando il software Commodore. Lanciatelo specificando come parametro il nome del device al quale è collegato l'hard disk in questione. Dopo la scansione della catena IDE o SCSI a seconda dei casi, apparirà come al solito la lista dei dispositivi fisici. Selezionate il disco con le partizioni BSD. Cliccate su "Change Drive Type" e selezionate dalla lista l'hard disk. Dalla nuova finestra che si aprirà segnate su un foglio il contenuto dei gadget "Heads" e "Blocks per Track", che poi andrete a scrivere nei campi "Surfaces" e "BlocksPerTrack" della mountlist. Dopodiché tornate, senza modificare assolutamente nulla e indicando sempre "Cancel", alla schermata principale, selezionate "Partition Drive" e cliccate su "Advanced Options". Ora, per ogni partizione che avete dedicato a NetBSD, segnatevi i blocchi di inizio e di fine, indicate nei gad-

get "Start Cyl" ed "End Cyl" e riportateli "LowCyl" e "HighCyl" della mounlist, creando una entry per partizione, diversa della oltre solo per il valore di questi due parametri ed ovviamente per il proprio nome. A questo punto il gioco è fatto: basterà impartire da shell il comando mount [nomepartizione] from [mountlist] e potrete accedere alle partizione di NetBSD da AmigaOS. Per finire un accorgimento: le partizioni appena montate sono accessibili sia in lettura che in scrittura, e questo fa molto comodo soprattutto quando bisogna fare manutenzione e pulizia, perché la si può fare comodamente, ad esempio, con DirectoryOpus, però ogni scrittura o cancellazione svalida la partizione su cui si è operato con il conseguente rischio di perdita di dati: usate questa caratteristica con cautela.

Il Drive Zip

Prima di concludere, vogliamo dare la soluzione ad un problema che affligge i possessori di drive Zip. Abbiamo ricevuto alcune e-mail di lettori che chiedevano delucidazioni e quindi eccoci qui. Il driver per la gestione dei chip SCSI ha un bug che impedisce il corretto funzionamento di alcune periferiche SCSI tra cui, appunto lo Zip. Il problema si manifesta con una messaggistica simile alla seguente, inviataci dal lettore Giulio Ceriola che possiede un controller SCSI basato su FAS216, durante il boot del kernel:

```
----------------------------------------------------------------------
BZIVSCO at ZBUSO pa 0xea0000 man/pro 8512/17: address 0x4f2800: FAS216,
  40 MhZ, SCSI ID 7
scsibus1 at bzvisc0: 8 targets
probe (bzivsc0:0:0): max sync rate 10.00Mb/s
sd1 at scsibus1 targ 0 lun 0: (...) SCSI2 0/direct
  fixed
sd1: 4340MB, 9006 cyl, 4 head, 246 sec, 512 bytes/sect x 8888924 sectors
bzvisc0 at line 1215: unexpected MESSAGE OUT phase
panic: kvtop: zero page frame
Stopped at     0xf324c:     unlk    a6
----------------------------------------------------------------------
```

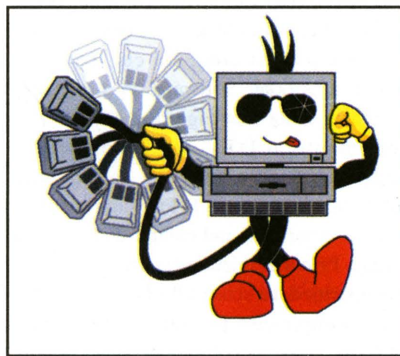
Dopo di che appare l'oscuro prompt del debugger del kernel e non resta che resettare brutalmente la macchina.

Per ovviare a tutto ciò basta scaricare dalla directory "NetBSD-Current" di uno dei siti che distribuiscono NetBSD, i file "ncr53c9x.c", "ncr53c9xreg.h" e "ncr53c9xvar.h", sostituirli agli omonimi dell'archivio "syssrc.tgz" dopo averlo scompattato e ricompilare il kernel. In questo modo il problema dovrebbe scomparire e sarà possibile utilizzare lo Zip come un normale hard disk.

Conclusioni

Per questo mese abbiamo finito. Terminiamo questo articolo in maniera un po' insolita, cioè con un ringraziamento ed un annuncio. Il ringraziamento è alla Facoltà di Ingegneria di Siena, nelle persone di Franco Galardi, Simonetta Palmas e Leandro Gelasi che mi hanno cercato e poi lasciato prendere il terminale Ampex e l'annuncio è che proprio in questi giorni stanno per essere "resi disponibili" altri terminali simili al mio, per cui se qualcuno è interessato non ha da fare altro che farmelo sapere: nel frattempo se posso li terrò a casa io. In attesa di vostre notizie, buon lavoro a tutti.





Cyberstorm G3/G4

Due giorni fa è stato dato l'annuncio shock da parte di Phase 5: entro il terzo quarto di 1999 saranno disponibili schede Cyberstorm con processori G3 da 400Mhz e G4 Altivec! Le schede avranno uno slot PCI 2.1, due slot DIMM (per un totale di 1GB di Ram montabile), slot ZIF per permettere il successivo upgrade della CPU, flash rom da 512Kb e processore PPC750 (G3) a 400Mhz con 1Mb di cache ed andranno inserite nello slot CPU di A3/4000 o di AMiga con scheda CPU Micronik (come i 1200Tower). La decisione di continuare a sviluppare per Amiga è stata presa dopo i recenti sviluppi concernenti Amiga OS 3.5. A tale proposito P5 ha dichiarato che le flash non conterranno più la ppc.library permettendo libera scelta tra i vari kernel esistenti (primo tra tutti Warp OS di Haage&Partner). Al momento P5 sta raccogliendo prenotazioni per la scheda visto che si dovranno raggiungere i 1000 preordini per iniziare la produzione, il costo finale previsto è di 1995DM+IVA che, per chi ordina ora, si riduce a 1750DM+IVA. Per ulteriori informazioni e per prenotare la scheda, al costo di 250.000 lire, consultate il sito Phase 5. [N.M.]

www.phase5.de

phase 5 DIGITAL PRODUCTS
HI-TECH MADE IN GERMANY

NEWS
MAC PRODUCTS
AMIGA PRODUCTS
RETAILER INFO
ABOUT PHASE 5

Last modified: March 19, 1999

PRODUCTS FOR AMIGA

phase 5 digital products introduces the

CYBERSTORM G3/G4 Project!

Oberursel, March 19, 1999: Once again phase 5 digital products is happy to announce a groundbreaking new development, which will represent an extract of phase 5's leading-edge technologies and the many years of expertise in designing upgrade products for Amiga computers. After a long time of evaluating the market, we have decided to support the existing Amiga user base and the new developments at Amiga Inc. with a next generation product, which will offer highest performance, future compatibility and a bridge to industry standards. This product will be a powerful PPC accelerator for A3000/A4000 systems (and other Amiga systems expanded with an A4000 compatible CPU slot) and the upcoming Amiga OS 3.5, as well as future versions of the Amiga OS.

The new accelerator, the **CYBERSTORM G3/G4** board, is a pure PowerPC-based processor card. It will ship with a fast PowerPC750 or PowerPC7400 (G4 with Altivec), which is installed in a ZIF socket. This ZIF socket is fully compliant with the Interposer standard from IBM and Motorola, which is also used in PowerMacs and other systems, what will allow easy upgrading, if required by the user in the future. In the base version with a 400MHz PowerPC750 processor and 1MB backside Cache @

phase 5 DIGITAL PRODUCTS

Extreme

di **Andrea Favini** (Jim_f@iol.it)

Uno dei campi in cui la nostra piattaforma ha sempre avuto un ruolo di tutto rispetto, è quello della videoproduzione. In particolare, il settore che ancora oggi utilizza tanto Amiga è quello del DeskTopVideo. Bisogna in effetti riconoscere che la semplicità d'uso, la stabilità del sistema operativo e l'uscita video TV-compatibile sono state sicuramente le armi vincenti, e come ci sono ancora molti utenti che hanno fiducia nell'Amiga, così esistono ancora programmatori che ci credono e sviluppano in questo senso. Possiamo affermare, senza mancare di modestia, che in Italia abbiamo alcuni tra i migliori programmatori nel campo del DTV, ad esempio Mik e Joe della ClassX, insieme a tanti altri, tra cui troviamo anche la Darkage Software. A dire il vero i ragazzi della Darkage non si dedicano totalmente al DTV, ma hanno scritto Extreme, programma che andiamo ad analizzare, sfruttando le loro conoscenze e la loro esperienza nel campo della grafica amiga. Prima di iniziare la recensione dobbiamo chiedere scusa alla Darkage per il tempo impiegato per effettuarla. Paolo D'Urso, ci aveva consegnato una copia in esclusiva a Pianeta Amiga. Questo ritardo è dovuto al fatto, sicuramente positivo, di avere già molti articoli in cantiere.

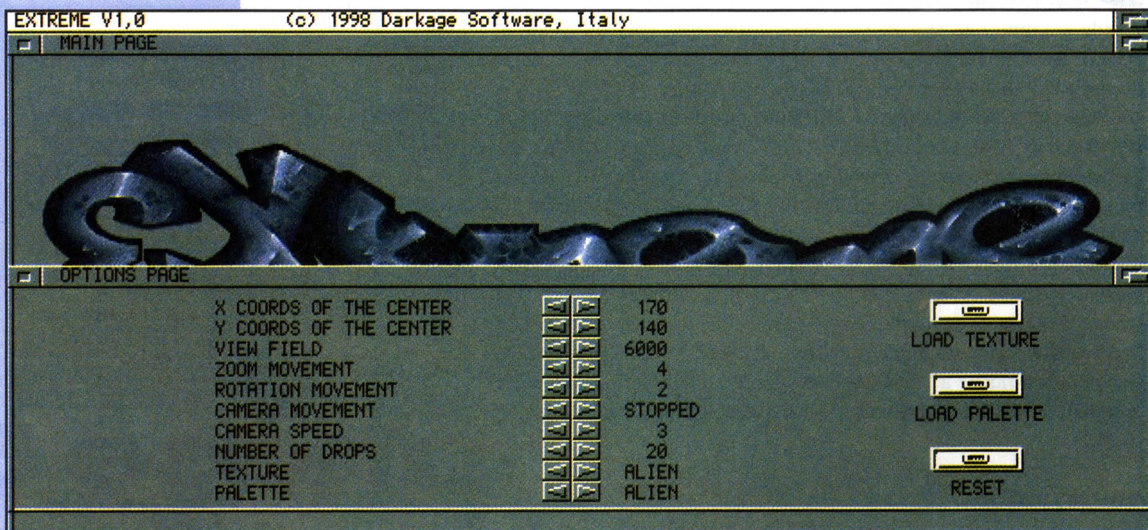
Tutto sommato il fatto di avere ancora molto da scrivere implica che il mercato Amiga è molto più vivo di quanto il mondo informatico esterno possa pensare.

Il pacchetto

Il programma e tutti i file connessi, sono contenuti in un unico dischetto. Nel disco in questione, troviamo l'eseguibile, un archivio contenente alcune texture esterne, un manuale bilingue (Italiano e Inglese) in formato AmigaGuide e come bonus, una piccola utilità e una serie di screenshot degli ultimi giochi della Darkage. Tra questi ci teniamo a segnalare Tales From Heaven, non ancora finito, il quale promette grandi cose. Extreme è un piccolo programma in grado di generare effetti 3D di notevole impatto visivo in tempo reale. Il loro utilizzo può variare dalla creazione di demo all'arricchimento di produzioni video. Il programma è stato realizzato totalmente in Assembler, di conseguenza si tratta di routine decisamente veloci. Inoltre Extreme può girare in perfetto multitasking, come d'altra parte è possibile disabilitarlo per ottenere il massimo delle prestazioni. Sempre in campo di prestazioni, il programma esegue routine ottimizzate per i vari processori in modo da sfruttarli a pieno.

La Prova

Installare il programma un'operazione molto rapida e facile (si fa con il normale installer), inoltre può comunque essere lanciato da dischetto. In effetti, per evitare conflitti, e ottenere il massimo delle prestazioni, conviene avviare dal disco che contiene il programma. Una volta avviato, Extreme apre un suo schermo, e si presenta come una normale finestra Workbench fullscreen avente come sfondo il logo del prodotto, e contenente alcune icone di cassetti per la selezione delle varie funzioni. Extreme, infatti, non possiede alcun menu, ma semplicemente finestre. Gli effetti di base generabili sono di otto tipi: Tunnel, Wave, Water, Athmosphere, Light, Sphere, Floor e Rotazoom. Anche se i nomi sono in inglese, alcuni sono facilmente immaginabili, altri non molto. Ad esempio, Water ha l'aspetto di una serie di gocce di pioggia che cadono in una pozza, mentre Wave, Athmosphere e Rotazoom sono effetti particolari, difficilmente descrivibili, di notevole impatto visivo. Si tratta comunque semplicemente delle basi degli effetti veri e propri. Infatti, una volta scelta la rappresentazione 3D, selezionando appunto uno di questi, si possono variare vari parametri: prima di tutto la texture e la palette. Infatti, Extreme ha già otto tessiture predefinite e sei set di colori. Oltre a queste, è possibile importarne di esterne. L'unica limitazione riguarda le texture, le quali devono essere di dimensione 256x256 in formato chunky, logicamente per un discorso di mappatura. Proseguendo nell'analisi, troviamo che oltre al movimento intrinseco dell'effetto è possibile muovere anche la telecamera. Per questa ci sono tre movimenti predefiniti: circolare, a otto e su-giù, con inoltre la possibi-

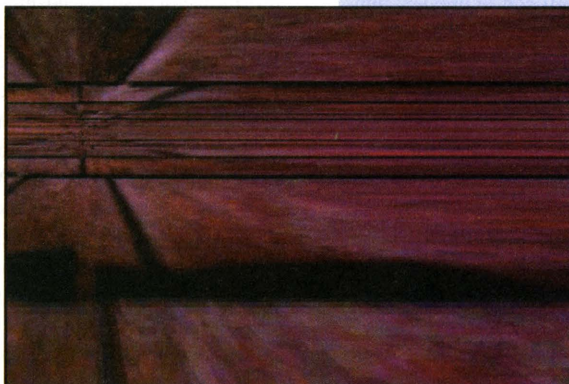


Ecco come si presenta Extreme. Semplice ma efficace.

lità di modificarne la velocità. Di per se queste caratteristiche rendono le possibilità di Extreme praticamente illimitate. Comunque facendo un'analisi approfondita del programma, eseguendo una serie di prove dobbiamo ammettere ce si tratta di un applicativo molto veloce e molto stabile, anche se dobbiamo segnalare una nota dolente. Infatti, in questa prima release, non c'é modo di salvare le animazioni generate. In pratica, gli effetti possono essere generati in tempo reale, ma l'unica possibilità che si ha è quella di registrare su supporto video. Tutto sommato non si tratta di una pecca grave, anche perché l'impostazione degli effetti è rapidissima, contando inoltre che per le future versioni è previsto la funzione di salvataggio anche in formato animgif, in modo da potere sfruttare Extreme anche per la creazione di pagine web. Sempre restando a questa prima release, vi possiamo assicurare che gli effetti vengono generati in tempo reale con una fluidità eccezionale con un 68040/25Mhz. Su di un 1200 base non si può dire certamente la stessa cosa, gli effetti sono parecchio "scattosi", ma a conti fatti è impensabile ottenere effetti così belli in tempo reale su di una macchina con prestazioni abbastanza misere.



L'effetto Athmosphere ha un qualcosa di decisamente surreale.



Eccoci chiusi tra un pavimento ed un soffitto infiniti.

Il futuro

Al momento Extreme è distribuito direttamente dal suo creatore, però per le successive versioni si parla di un contratto con la Epic. In particolare, Extreme Deluxe, il quale avrà una serie di aggiunte non indifferenti: infatti, troveremo codice PPC, compatibilità totale con Draco, nuovi effetti, la possibilità (come stavamo già dicendo prima) di salvare le animazioni o i singoli fotogrammi, alta risoluzione e altro ancora. In questa nuova versione, l'utilizzo del PPC, darà la possibilità di creare effetti di qualità ottima in Hires e fluidissima in basa risoluzione. In sostanza, se non ci sono stati intoppi, Extreme Deluxe dovrebbe essere disponibile nel momento in cui state leggendo queste righe, mentre invece per la metà del '99 la Darkage dovrebbe rilasciare Supreme. Questo nuovo programma, sarà basato sugli effetti di Extreme, ma avrà molte funzioni in più, come la sincronizzazione di musiche e la sovraimpressione di immagini testi e loghi, tutti con possibilità di movimento. Se le promesse verranno mantenute, si tratterà sicuramente di un ottimo programma multimediale adatto per moltissimi usi, praticamente in quasi tutti i settori dove si abbia a che fare con l'animazione.

About

Nome prodotto:
Extreme 1.0

Produttore:
Paolo D'Urso
Via Cacciatori delle Alpi, 45
06049 Spoleto (PG)

e-mail:
granata@email.caribusiness.it
Tel: 074349903

Distributori:
Paolo D'Urso
Via Cacciatori delle Alpi, 45
06049 Spoleto (PG)

e-mail:
granata@email.caribusiness.it
Tel: 074349903

Prezzo:
Lit 10.000
Configurazione minima:
A1200 base. Raccomandato 68030/50Mhz e 4MB FastRam a 32bit.

A favore:
Velocità, stabilità e possibilità di caricare texture esterne.

Contro:
Mancanza di una funzione di salvataggio degli effetti.

Conclusioni

Facendo una valutazione ponderata, tenendo conto di tutte le caratteristiche di Extreme, delle sue prestazioni e della sua stabilità, il prezzo a cui viene venduto è ottimo. Al momento come già detto prima è disponibile solamente presso il produttore, ma le versioni future verranno distribuite dalla Epic. Il fatto che questa azienda abbia dato fiducia alla Darkage, è sicuramente un segno incoraggiante, come lo è il fatto che in Italia ci siamo ancora ottimi programmatori pronti a scommettere ancora una volta sulla nostra macchina delle meraviglie. Extreme ha come richiesta minima un 1200 base, dove gira già abbastanza bene. Sfidiamo chiunque a trovare un programma (e per programma intendiamo un'applicazione di un certo livello, come Extreme appunto) uscito negli ultimi anni per PC, la quale gira con un 286 e soli 2MB di RAM! A questo punto non ci resta che aspettare Extreme Deluxe e fare i nostri migliori auguri alla Darkage.



Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo la pausa di riflessione (chiamiamola così) del mese scorso eccoci nuovamente tornati alla grande con una serie veramente notevole di novità interessantissime. Avanti con le preview dunque...

Bubble Heroes

Molti di voi che hanno bazzicato Pianeta Amiga 98 avranno sicuramente notato questo promettente puzzle game programmato dagli ArcadiA Development e che vuole ricalcare le orme di grandi classici per console come Puzzle Bobble e compagnia bella. Ricorderete forse le urla scomposte che si levavano da quella zona del palazzo delle esposizioni dove gli ArcadiA sfidavano tutto e tutti al loro gioco (anche il sottoscritto) ingaggiando epiche lotte in particolare con i Traumazero, i loro vicini di stand, che si sono avvicendati più volte nel tentativo di battere il fortissimo duo. Nella zona più giocosa di Pianeta Amiga quindi, visto che oltre agli arcadia e ai Traumazero c'erano anche i Darkage e gli Hurricane che presentavano i loro cavalli di battaglia, ero stato particolarmente attratto da questo Bubble Heroes che aveva, ed ha ovviamente anche adesso, le carte in regola per diventare un grandissimo classico nel suo genere. Andiamo comunque con ordine e narriamo i fatti nella loro interezza. Dopo alcuni mesi dalla kermesse di Empoli gli ArcadiA erano sprofondati nel silenzio più assoluto visto che erano impegnatissimi nella creazione del loro gioco. Io da bravo rompiballoni, più volte ho tentato di aggirare la cortina di silenzio per ottenere preziose informazioni riuscendo a strappare una promessa di un demo ed il nome del publisher (la Epic/Islona) che vi avevo già comunicato un paio di numeri fa. Poi la settimana scorsa è successo l'imprevedibile, Andrea Morolli mi ha contattato annunciandomi l'arrivo del demo in attach via e-mail. Il fatto che l'archivio sia di quasi 5Mb non ha certo aiutato e, con grande gioia della Telecom, di cui penso mi faranno azionista onorario tra breve, siamo andati avanti quasi 5 giorni a pezzi da 900Kb con curiosità crescente da parte del sottoscritto. Poi finalmente tutti e cinque gli archivi sono arrivati, scompattato il tutto a velocità warp faccio partire il demo tanto atteso. Subito mi appare un requester del device del CD per suonare le tracce audio, vabbuò non c'è alcun CD musicale e poi il mio A1200 momentaneamente sventrato a causa dei "piccolissimi" problemi di surriscaldamento dello scaldabontà del mattino che risponde al nome di BVision, è orfano del lettore CD quindi andiamo oltre. Appaiono finalmente le prime schermate di gioco, il titolo, bello e colorato poi arrivano le opzioni solo alcune per il momento selezionabili. Avremo quindi la possibilità di accedere allo story mode oltre ovviamente agli scontri a due. Ci è dato scegliere anche alcuni parametri di gioco come il livello di partenza e altri trucchetti che saranno accessibili solo tramite cheat mode nel gioco finito. Partiamo quindi con la partita non prima di aver scelto il nostro alter ego digitale tra Nekochan la gattina mercenaria, Gupochi un principe trasformato in rospo e Yorumaru un valoroso cavaliere. L'azione si svolge alla solita maniera durante gli stage di gioco cioè lanciamo palline che vanno a colpirne altre dello stesso colore per farle sparire. Il bello dello story mode viene quando dobbiamo affrontare i vari mostri di fine livello che sono dei carognoni abilissimi. Nel modo a due giocatori ci sono anche mosse speciali accumulabili facendo esplodere più palline possibili. Tutto molto divertente. La realizzazione tecnica è veramente ottima con una programmazione pulitissima e che sfrutta l'hardware Amiga fino all'ultimo chip con fondali coloratissimi, decine di animazioni su schermo, fondali animati, copper list, trasparenze e chi più ne ha più ne metta. La grafica è un qualcosa di veramente superlativo con tantissime piccole animazioni per i nostri alter ego e per le palline che assumono espressioni assolutamente beote e comicissime. I fondali sono stupendi e dettagliatissimi e si sprecano dettagli e tocchi di classe in ogni piccolo aspetto di gioco, veramente fantastico! Ad ultimo il sonoro che sarà composto da tracce audio di cui ho potuto ascoltare qualche bellissimo pezzo durante Pianeta Amiga e da jingle ed effetti sonori veramente belli. Tutto questo è quello che ho trovato nel demo che mi ha veramente colpito per cura e raffinatezza nella realizzazione, il gioco finito comunque ci aspetta con altre decine di caratteristiche come più modalità di gioco (campionati e tornei in testa), più personaggi per un totale di 7, 4 mondi composti da 70 stage totali, dialoghi demenziali tra i vari personaggi, una spettacolare introduzione, scenette conclusive diverse per ognuno dei presonaggi, tre scene di game over, 20 tracce audio e molti altri effetti sonori, oltre ad altre piccole migliorie. Come se ciò non bastasse gli ArcadiA hanno preannunciato un probabile supporto per il gioco via TCP/IP ed una versione RTG pe tutti i possessori di scheda video. Non ci resta che aspettare l'uscita di questo altro grandissimo capolavoro italiano e fare i doverosi complimenti agli ArcadiA per il loro ottimo lavoro.

Super Pino

Il gioco in questione merita certamente di essere annoverato tra i più strampalati mai visti. Già con un titolo del genere e con il sottotitolo "wherès the frog" siamo messi bene. Per chi non l'avesse capito questo nuovo lavoro di Alessandro "PirlAGA" Di Michele e soci vuole fare bellamente il verso a quel grande capolavoro che è Super Frog dei Team 17 andandosi a scontrare nello stesso campo, quello dei platform, che pare ritornato di moda vista l'uscita di Putty Squad, di Forest Dumb Forever (oddio chiamare platform questo), del titolo che segue più sotto e di Tales of the Heaven dei Darkage. Il nostro Super Pino si pone dunque nel bel mezzo di questa sfilza di titoli presentando uno stile molto tradizionale unito ad uno schema di gioco ultra collaudato. Resta ben inteso che quella che abbiamo tra le mani è una versione molto primitiva e che quindi le caratteristiche dell'intero gioco potranno sicuramente migliorare con il prosieguo dello sviluppo. Quello che comunque abbiamo potuto testare è alquanto promettente come inizio, sebbene siano necessarie notevoli migliorie almeno dal lato grafico oltre che in quello del design puro. Ma, come direbbe un bravo giornalista, andiamo con ordine ed iniziamo ad esporre i pro e i contro di questo demo. Partendo dal lato squisitamente tecnico si segnala subito uno scrolling decisamente fluido e veloce, punto molto importante in un gioco del genere. I colori su schermo non sono certo milioni ma, grazie anche all'aiuto di qualche sana copper list, sono in numero sufficiente. L'aspetto grafico è probabilmente il punto

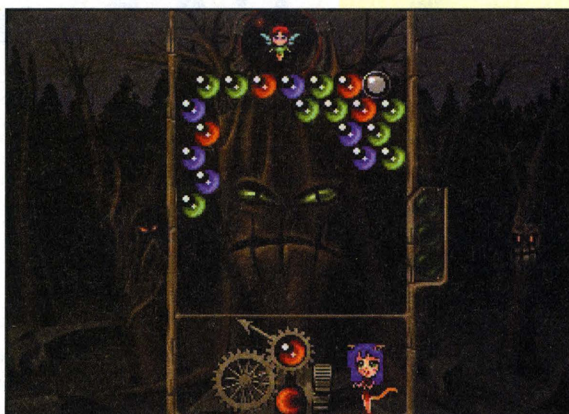
meno esaltante di tutta la realizzazione. Sebbene infatti siano presenti effetti simpatici e ben realizzati come quello acqua, la grafica appare troppo semplicistica e spartana in alcuni punti, cosa che non può certo essere perdonata in un platform. Visto poi che i Virtual Arts hanno deciso di "sfidare" apertamente un mostro sacro come Super Frog, la grafica deve essere obbligatoriamente migliore. Le animazioni sono simpatiche e abbastanza buone in termini di fluidità e numero di fotogrammi anche se il design di alcuni nemici andrebbe sicuramente rivisto. Un discorso a parte lo merita il sonoro, se infatti le musiche non sono nulla di esaltante (l'Allister Brimble di Super Frog era un'altra cosa) ed andranno sicuramente riviste nella versione finale, gli effetti sono veramente stupendi con piccoli spezzoni parlati del protagonosta assolutamente demenziali e geniali. Un vero tocco di classe! Sul fronte del gioco finito i Virtual Arts promettono ben 5 mondi composti da tre livelli normali più tre segreti ciascuno, sotto giochi bonus, una nuova grafica ed effetti sonori personalizzabili (che sia venuta l'ora di rispolverare i miei vecchi effetti di Worms?). In definitiva devo ammettere che questo piccolo demo di Super Pino non mi ha deluso del tutto ma nemmeno esaltato. Purtroppo ad una tecnica valida si contrappone una grafica poco più che mediocre ed un sonoro appena accettabile (escudendo gli stupendi effetti). Si potrebbe anche soprassedere sulla totale assenza di innovazione nella struttura visto che anche quel capolavoro di Super Frog non eccelleva certo in questo campo ma questo deve essere compensato da un'ottima tecnica realizzativa e da una grafica ed un sonoro all'altezza. La mia non vuole essere assolutamente una stroncatura, Super Pino può diventare un buon gioco solo se tutte le premesse verranno mantenute.

Nuxelia

Finito il discorso con un platform, cominciamolo con un altro appartenente alla famiglia. Questo Nuxelia, dal nome alquanto strano, è più precisamente un arcade adventure, un misto tra platform, avventura ed RPG. Il demo che abbiamo provato ci presenta il primo livello di gioco e ci permette già di valutare alcuni aspetti molto importanti di questa interessante realizzazione. Il lato tecnico è la prima cosa da analizzare e qui, almeno per i primi cinque secondi di gioco son tutte rose e fiori. Appena muoviamo il nostro piccolo personaggio veniamo avvolti da uno scrolling parallattico su tre strati assolutamente fluido e veloce che non può non ricordare grandi classici del passato. Purtroppo però, l'incanto svanisce dopo pochi istanti visto che lo scrolling è "a schermate" ed infatti dopo due schermate di scrolling si arriva in fondo e c'è un fastidioso ed anacronistico cambio di schermata. Sinceramente l'ultimo platform che ricordo ad usare una tecnica simile era Prehistorik della Titus ma è un gioco di circa dieci anni fa e comunque anche allora la cosa non venne certo perdonata. Continuando sul lato tecnico bisogna poi ammettere che si spreca comunque il parallasse visto che anche il cielo è su più strati ed addirittura si muove in prospettiva alla Lionheart. Tutto bellissimo ma se ci fosse stato un vero scrolling sarebbe stato fantastico. Dal lato grafico segnaliamo un numero non certamente elevato di colori su schermo, usati comunque benissimo, e buone animazioni sia per il nostro piccolo altre ego digitale, che per le molte varietà di nemici. Lo stile grafico è molto piacevole e professionale ed è decisamente curato anche negli aspetti più minuziosi.



Foto di gruppo dei personaggi che potremo utilizzare nel demo di Bubble Heroes.



Ecco come si svolgono gli scontri per liberare le fatine dalle mani del terribile mostro.



Sfida di fine livello con il mostro, non sara' affatto facile affossare il trochetto nostro avversario (notate le trasparenze please).



Nuxelia è un arcade adventure molto promettente, ecco una foto dei livelli avanzati non presenti nel demo.



Mappa della regione che dovremo esplorare in Nuxelia, come vedete lo stile è prettamente fantasy.

Il sonoro non è nulla di speciale visto che avremo un modulo che ci accompagna durante l'esplorazione non eccezionale ma nemmeno noioso ed i soliti effetti sonori da platform, nulla di così esaltante, comunque fanno il proprio dovere egregiamente. L'aspetto sicuramente più interessante di Nuxelia è la struttura di gioco che miscela sapientemente il platform puro con alcuni elementi di avventura e di RPG. Avremo infatti da destreggiarci tra trabocchetti e leve, piattaforme nascoste ed enigmi logici. Aiutati ogni tanto da utili cartelli che possimo leggere e dall'ampio numero di armi che possimo utilizzare. Oltre alla nostra spada

Trucchi & Barbatrucchi

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Proseguiamo con la soluzione di The Big Red Adventure, questo mese ci soffermiamo anche su alcuni trucchi speditici da Maurizio Tirone via lettera. Le sue domande mi danno l'occasione per ricordare che si può contribuire a questa rubrica anche tramite posta normale, il mio indirizzo (che non ripeto in questa sede) è stato pubblicato sulle news più volte ed è comunque scritto all'interno della rubrica IN&OUT presente nel CD.

Terza Parte

Incontriamo finalmente Donna Fatale il terzo avvenente personaggio di TBRA. Appena finito il suo spettacolo Donna viene contattata da un miliardario che la invita a partire con lui sull'Orient Express, ovviamente non può resistere ed accetta. Una volta sul treno rechiamoci al bar dove verremo ricattati da Alex e Kos che, per ridarci alcune fotografie un po' particolari vogliono un microfilm finito nelle mani della Molotova. Entriamo nella cabina numero 3, qui troveremo Doug che si offrirà di aiutare Donna. Prendiamo il comando del piccolo ladruncolo occhialuto e, proseguendo sulla sinistra, andiamo a parlare con il controllore che desidera una sigaretta. Ritorniamo quindi al bar dove scopriamo che il ladro che ci ha soffiato la corona dello Zar è sul treno, ottima occasione per rifarsi. Chiediamo una sigaretta ad Alex e Kos che ce la offriranno per ben 100 Rublodollari. Andiamo alla cabina della Molotova (la 10), bussiamo, ad aprirci verrà Dino cui chiederemo aiuto per recuperare il microfilm. Usando Dino torniamo al bar, ordiniamo un caffè e portiamolo alla signora Molotova. Sbadatamente glielo rovesceremo addosso costringendola ad andarsi a cambiare in bagno. Prendiamo ora la boccetta sulla stanza di destra. Portiamolo a Doug e successivamente, usando Doug, a Donna che si accorgerà che è snnifero. Chiediamole di aiutarci nel recupero della corona e dei soldi. Passiamo ora al controllo di Donna dirigendoci nella camera 6 (quella del miliardario), lui ci darà qualche spicciolo che giocheremo, per quattro volte, a carte con la Molotova al bar. Scopriremo che ha perso il suo anello probabilmente in bagno. Attiriamo il ladro facendoci condurre nella sua camera e versando il sonnifero nello champagne. Apriamo l'armadio ed esaminiamo il polsino della camicia scoprendo un numero. Raccogliamo lenzuola, cuscino ed occhiali nella valigia. Torniamo da Doug e dopo avergli detto il numero e dato lenzuola occhiali e soldi prendiamo il suo controllo. Con i soldi compriamo la sigaretta e portiamola a Dino, cambiando personagio. Andiamo ora in bagno e troviamo l'anello della Molotova, diamolo a Doug e cambiamo personaggio. Protiamo il gioiello a Donna che lo aprirà e troverà i mcrofilm che, dati ad Alex e Kos, ci garantiranno di ottenere le fotografie incriminate. Con Doug portiamo la tanto agognata sigaretta al controllore che però è anche senza accendino. Poco male visto che basta andare dal tifoso sull'ultimo vagone farselo prestare. Potremo ora sottrarre le chiavi al controllore decisamente ben messo dopo la fumata un po' particolare. Torniamo nell'ultimo vagone, apriamo la porta e saliamo sul tetto. Dopo averlo percorso totalmente caliamoci nel bagagliaio con le lenzuola. Qui troveremo la corona in un cofanettoma il treno verrà fermato da due manigoldi che preleveranno la salma di Lenin e rapiranno Donna.

Wendetta 2175

Codici per i livelli

1) samsukv
2) tanwwxw
3) garbfxq
4) xaqffyw
5) zapfdxp
6) lorgyp (o lopgyp, non si legge bene)

XP8

mission 3: d73048214e3e
mission 4: 10025201072c
mission 5: f78248214azc

RoadKill

terza pista: hoponicicp
quarta pista: pqpooelkru

Helping Hand

Maurizio, che ringrazio per il gran numero di codici inviati, ci ha anche chiesto una mano per l'ottimo Flashback della Delphine. É rimasto bloccato al quinto livello di una fantomatica versione francese. Ora, se non ricordo male, l'unica versione francese presente in Italia era quella pirata, comunque sia eccoti i codici della versione originale, spero vadano bene...

Facile: "BACK" "LOUP" "CINE" "GOOD" "SPIZ" "BIOS" "HALL"
Normale: "PLAY" "TOIT" "ZAPP" "LYNX" "SCSI" "GARY" "PONT"

Difficile: "CLOP" "CARA" "CALE" "FONT" "HASH" "FIBO" "TIPS"

Conclusioni

Ci vediamo il mese prossimo con la quarta parte della soluzione di TBRA e possibilmente anche qualche bel trucchetto che vi sarete degnati di spedirmi...

avremo infatti a disposizione anche delle freccie, delle fireball, delle bombe, dei boomerag e delle pozioni curative. Oltre a ciò sarà cosa fondamentale raccogliere i soldi che i nemici lasciano cadere una volta uccisi per poter acquistare oggetti utili nei negozi sparsi per il livello. In definitiva questo piccolo demo ci è parso molto promettente. Sarà per la bella grafica, sarà per la struttura abbastanza innovativa, questo Nuxelia promette molto bene. Solo l'aspetto tenico mi ha un po' deluso, quasi quasi mi verrebbe da consigliare al buon PirlAGA di contattare questi ragazzi e provare a fondere i due progetti, ne verrebbe fuori qualcosa di veramente interessante. Per tutti gli altri il consiglio è di scaricare il demo da Aminet (o dal nostro CD) e di farci una sana partitina, vedrete che non vi deluderà.

Virtual GP

Pare che il buon Paolo Cattani alla fine ci sia riuscito. Dopo più di un anno e mezzo di sviluppo il suo titolo è finalmente alle battute finali ed il nuovo demo che ci è pervenuto (rintracciabile anche su Aminet e sul nostro CD) è praticamente completo al 90%. Come sicuramente ricordate (ma tanto io lo scrivo ugualmente) Virtual GP è un simulatore di F1, precedentemente noto come Alien F1, che sfrutta innovative tecniche grafiche per la creazione di un mondo 3D totalmente texturizzato e molto veloce. Le novità di questa ultima, in tutti i sensi visto che poi uscirà il titolo definitivo, versione dimostrativa sono relativamente poco visibili rispetto alle precedenti. Le prime cose che saltano all'occhio sono l'introduzione di nuovi elementi grafici di contorno come le mappe delle varie piste con tanto di suggerimenti per le marce e piccoli commenti tecnici, oltre ad una serie di fondini digitalizzati che ritraggono varie auto di F1, che fanno da sfondo ad alcuni menù. Dal lato grafico è ancora assente la spettacolare introduzione animata in 3D creata da Igor Imhoff dei Traumazero, che sarà presente ovviamente sul CD della versione finale. Le piste presenti nel demo sono solo tre (tra cui anche Monza) sulle quali è possibile effettuare vari tipi di competizione come campionato, corsa singola, allenamento, ecc... Sono stati introdotti vari menù contenenti tutti gli aspetti della corsa come le prove libere, la sessione di qualifica, il warm up, ecc... A riprova della perfezione simulativa che si vuole infondere nel titolo. Una volta scelto il tipo di gara che si vuole effettuare ci si ritrova nel box "virtuale" dove potremo effettuare tutti i settaggi tecnici, dalla durezza delle sospensioni fino ai chili di carburante da caricare. Ci sono anche vari menù di aiuto che rendono più semplice la gestione dell'auto togliendo ad esempio le collisioni o aumentando la stabilità della monoposto. Una volta calibrati tutti i parametri della nostra monoposto siamo pronti a scendere in pista. La rappresentazione tridimensionale, come nelle precedenti versioni dimostrative, è di prima qualità con texture su tutte le superfici e vari effetti trasparenza a fare da contorno. La complessità poligonale degli oggetti è discretamente elevata e le texture sono di buona qualità. La velocità, in entrambe le versioni (320x256 e 320x512) è ottima su uno 030/50Mhz, diverso purtroppo il giudizio sulla PowerUp utilizzata per la prova che monta uno 040/25Mhz. Il gioco, sia in schermi AGA che CyberGfx, rallenta pesantemente (specialmente in "alta" risoluzione) probabilmente a causa dell'accesso più lento alla chip ram, come già ci aveva confidato Paolo a Pianeta Amiga. Per il resto nulla da segnalare. Virtual GP, che dovrebbe uscire tra pochissimo su CD sotto etichetta Islona/Epic, sarà compatibile con tutti gli Amiga con almeno 030 e AGA o scheda video. Sicuramente è uno tra i titoli più interessanti della stagione e finalmente potremo emulare le gesta dei nostri paladini del circus iridato (evitando le figuracce di Shumi) senza dover rispolverare il vecchio F1 GP. Al grido di "forza Irvine" vi saluto e vi rimando alla prossima recensione, anche perché come al solito ho sforato paurosamente e devo ancora scrivere le news.

Games News

Questo mese siamo veramente sovrastati dalle novità che provengono praticamente da tutte le software house attive nel mondo Amiga. Le notizie più interessanti arrivano dalla **Titan Computer**, la ditta tedesca ha infatti confermato l'uscita ormai a brevissimo termine di **Claws of the Devil**il promettentissimo clone di Tomb Raider, seguito da **The Settlers 2**. É stato ripreso lo sviluppo di **Evil's Doom Special Edition**precedentemente cancellato per problemi con il team di sviluppo che pare abbia deciso di dare i sorgenti alla Titan per permettere ai programmatori interni alla casa di finire il progetto. L'uscita è prevista per Aprile. Interessantissimo è invece l'annuncio di **Medival Blade**un RPG visto dall'alto in stile Diablo, che pare riprendere la grafica di Fortress of Fear. Le richiste hardware sono in linea con gli standard attuali quindi 040 o PPC, CD-Rom, scheda video e almeno 16Mb di Ram. Il gioco sarà totalmente in 640x480 ed utilizzerà anche il motore 3D di Claws of the Devil per probabili sezioni dungeon. Un grande titolo quindi per tutti gli appassionati di RPG. Buone nuove anche dai **World Foundry**i quali, dopo aver abbandonato la Vulcan, hanno deciso di pubblicare i loro titoli da soli. Il primo a vedere la luce sarà **Explorer 2260**uno strategico spaziale dalla grafica paurosa e dalla profondità' simulativa eccellente, disponibile probabilmente entro Natale '99 per i soli Amiga PPC. Anche **Maim & Mangle**è stato ripreso. E si appresta a diventare una vera e propria killer application. Le caratteristiche del gioco sono evolutissime e gli stessi autori lo annunciano come uno tra i titoli più affamati di risorse mai prodotti per Amiga. Lo stile di gioco sarà alla Dune 2 o Command & Conquer con la "piccola" differenza che sarà totalmente in 3D come alcuni giochi del genere di prossima uscita su PC (finalmente non dobbiamo più rincorrere le innovazioni di altre piattaforme). Ecco una breve lista delle caratteristiche unita alle richieste di sistema: grafica totalmente in 3D con completa rappresentazione geografica, gioco in rete via TCP/IP, battaglie notturne, condizioni atmosferiche variabili, effetti di luce ed un'innovativo sistema di controllo delle nostre unità. Le richieste hardware partono da uno 040 con 8Mb di Ram, scheda video o AGA, CD-Rom, HD, AHI installato e modem per il gioco in rete. Questo per quanto riguarda una (poco probabile stando agli autori) versione 68k mentre è almeno raccomandato un PPC 603 (anche se saranno supportate le schede G3 di ESCENA) con scheda video accelerata 3D (consigliati Parmedia 2 o 3DFx, funzionerà comunque anche sotto Virge). Sarà utilizzato Warp OS (con un installer e delle Faq per tutti colori



Dafel Bloodline interessante RPG isometrico in arrivo dalla Crystal Software.



The Prophet, RPG alla vecchia maniera, molto curato e decisamente interessante.

che hanno problemi con tale sistema) e Warp 3D per garantire la massima compatibilità. Il tutto dovrebbe vedere la luce entro fine anno. Passiamo ora ad un'interessante new entry del mercato Amiga. Si tratta della Pagan Software partita subito alla grande annunciando una serie di titoli molto interessanti. Partiamo da **Scravengers**un'avventura grafica come non se ne sono mai viste su Amiga. Realizzato totalmente in 3D il gioco presenterà un supporto avanzato per il nostro hardware sfruttando al massimo i nostri PPC. Avremo un ambiente totalmente in 3D con scenari in Voxel Space, ambineti totalmente in 3D texture mapping, spettacolari scene d'intermezzo in 3D a tutto schermo e sonoro da CD. Il gioco richiederà almeno uno 040, 16Mb di Ram, AGA, CD e HD anche se PPC e scheda video vengono raccomandati. Il primo demo sarà presentato all'imminente World of Amiga 1999 di Londra. Il secondo titolo a vedere la luce sarà **Satellite 13**(titolo provvisorio), un interessante misto tra avventura grafica e platform con alcuni elementi di picchiaduro. Sinceramente questo misto è interessante e potrebbe uscirne un buon titolo. Resta da vedere l'effettiva qualità di gioco di cui non si è ancora visto nulla. Sarà richiesto almeno uno 030 con AGA e 8Mb di FAST anche se è consigliato un processore più veloce e possibilmente una scheda video. Passiamo ora alla Alive Mediasoft che ha annunciato **The Prophet**un RPG "vecchia scuola" cioè alla Dungeon Master e compagnia bella. Niente grafica 3D dunque ma è comunque promessa una buona profondità che non mancherà di appassionare tutti i fanatici del genere. La trama sarà non lineare, permettendoci di scegliere la strada che vogliamo (come nei veri RPG) portandoci poi a molti finali diversi.Il gioco sarà su CD e floppy e sarà disponibile a metà Aprile. La Alive ha anche recentemente concluso un contratto con la Team 17 per il rilascio di tutti i gandi classici della casa inglese in versione budget. Il primo a vedere la luce sarà **Superfrog**, mitico platform che resta probabilmente il miglior gioco del genere su Amiga. Ci è giunta anche una notizia interessante a riguardo di **Distant Dreams**il fu Wasted Dreams, che pare venga nuovamente pubblicato dalla Vulcan. Che il buon Paul Carrington si sia già pentito dell'abbandono della scena Amiga? Passiamo a da Altro con **NEX: The Dark Age**che viene presentato dagli autori come un Bladerunner per Amiga. Il gioco sarà totalmente in 3D e presenterà moltissimi tipi diversi di gioco dal puzzle al beat'em up. Le caratteristiche paiono interessanti e le prime immagini fanno apparire l'ambientazione cupa tipica del capolavoro di Ridley Scott. É previsto il supporto per PPC e Parmedia 2 via Warp 3D anche se le rihieste minime sono 040 ed AGA, vedremo cosa verrà fuori. Novità interessanti anche dalla Crystal Software, che ha annunciato la data di uscita di tutti i suoi prodotti oltre ad ampliare la lista delle prossime uscite. Partiamo da **Gilbert Goodmate**, interessantissima avventura grafica alla Monkey 3 che sarà disponibile a Giugno nei formati 68k e PPC con supporto per AGA e schede video. Le caratteristiche comprendono colonna sonora su CD, dialoghi interamente doppiati, 45 schermate da esplorare interamente disegnate a mano e digitalizzate in alta risoluzione e a milioni di colori, 50 personaggi con cui interagire e animazioni scalabili in tempo reale per il protagonista. Passiamo a **Dark Millenia**il titolo più avanti nello sviluppo dei Crystal che dovrebbe essere ormai alle porte. Si tratta dell'ennesimo clone di Command & Conquer ambientato però in un mondo fantasy medioevale. Le caratteristiche sono interessanti con un sistema metereologico variabile (controllabile dai maghi), ambienti totalmente animati (alberi, ruscelli, pioggia, ecc...), un mondo pseudo-3D che simula la terza dimensione permettendo piani sovrapposti di azione, effetti di luce, suoni variabili con la distanza, audio da CD e grafica AGA a 256 colori. Abbiamo poi **Dark Soul**che si appresta a diventare l'RPG definitivo visto che richiede PPC e scheda video con scheda grafica opzionale, sarà amplissimo con livelli generati a random e presenterà decine di personaggi comandabili oltre a una vasta scelta di mostri e nemici vari con cui divertirsi. L'uscita non è molto vicina (probabilmente Natale 99). Abbiamo poi **Mage Wars**un altro RPG che, sebbene sia meno interessante di Dark Soul, potrebbe rivelarsi un buon titolo per tutti i possessori di Amiga non PPC. Annunciata anche un'altra avventura chiamata **Abducted**che promette grafica a 256 colori e animazioni 3D in ham8 oltre a sonoro a 16bit.In ultima abbiamo **The Holy Trinity**, un misto tra RPG e avventura grafica che è ancora alle battute iniziali e la cancellazione per il momento di Tank Goblins uno strampalato gioco che sinceramente nessuno rimpiange. Segnalo anche un graditissimo reagalo per tutti gli amighisti. Vi ricordate del bellissimo e demenziale **Mikro Mortal Tennis**pubblicato due anni fa dalla CPU Italian System, bene gli autori hanno deciso di regalare la versione completa del gioco. Basta collegarsi al sito www.nayma.com/members/droid per scaricare i tre archivi lha del gioco. Grazie a questi valenti programmatori per il loro regalo, speriamo in loro nuovi titoli presto, visto che la stoffa non gli manca. In conclusione va una doverosa menzione a **Puzzle Bobs**programmato da Emanuele Cesaroni che avevamo già visto a Pianeta Amiga senza riuscire mai ad incontrarlo (quando passavo io non c'era lui e viceversa). In sostanza è un clone di Puzzle Bobble molto interessante per le notevoli caratteristiche tecniche che includono grafica a 16 milioni di colori, versione PPC, totale configurabilità, OS friendly con tanto di possibilità di giocare in finestra sul Workbench o con l'opzione Picture in Picture di Picasso IV, probabile supporto per schede video 3D per effetti grafici tridimensionali ed un'altra vagonata di caratteristiche che sarebbe lunghissimo pubblicare qui. Buon lavoro quindi ad Emanuele e speriamo di vedere presto concluso questo interessante progetto.

Conclusioni

Concludiamo piacevolmente soddisfatti anche questo mese, vista la mole elevata di giochi presentati in questo periodo e l'affermarsi sempre più deciso del PPC con scheda video come piattaforma per il futuro immediato. I titoli che stanno per uscire per Power Amiga sono veramente tanti e, nella maggior parte dei casi, molto interessanti. Speriamo di vederne i primi all'opera molto presto. Intanto incrociate le dita e trattenete il respiro che forse riesco ad ottenere una demo di Claws of the Devil per PPC e Parmedia 2 per una preview sul prossimo numero. Beh, ora che ci penso respirate pure altrimenti ora del prossimo numero di EAR c'è una moria di lettori...



Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Il mese scorso è stato decisamente fiacco, almeno per quanto riguarda le recensioni con due titoli assolutamente anonimi, per non dire peggio. Questo mese le cose vanno molto meglio grazie all'uscita dell'incredibile ed attesissimo Napalm dei Click Boom ed anche per i porting di Heretic ed Hexen, due bellissimi titoli di grande caratura. Chiude la rassegna una raccolta di titoli della Vulcan che pare molto interessante soprattutto per il prezzo.

Napalm

Finalmente è arrivato! Ormai si cominciava quasi a temere sull'uscita di questo probabile capolavoro dei click BOOM. Saltato a piè pari il redditizio periodo natalizio, i ragazzi della Ablaze Entertainment (che hanno programmato il gioco e già autori di The Strangers per la Vulcan) hanno avuto tutto il tempo per portare gli ultimi tocchi alla loro creatura e di rilasciare il gioco al massimo delle proprie possibilità. Andiamo dunque ad analizzare questo titolo controverso soprattutto per le scelte tecniche in sede di engine dello scrolling che avevamo già evidenziato in fase di preview. Voglio subito anticipare che la configurazione su cui è stata effettuata la prova è un A4000 con Cyberstorm MKII con 060/50Mhz e Cybervision 64 ed a questa configurazione si riferisce il voto più in basso. Ho poi effettuato anche la prova sul mio A1200 che è da poco equipaggiato da Blizzard PPc con 040 e BVision, giusto per vedere come si comportava il gioco anche sotto questa configurazione sempre più diffusa tra gli amighisti seri. Come poi vedremo il gioco è molto affamato di risorse e rallenta pesantemente appena si scende sotto il 060 (almeno in alta risoluzione). Partiamo comunque dall'inizio. Appena scartato il CD dall'involucro di plastica che lo sigillava conviene porlo all'interno del portatazza con cui è equipaggiato il vosto Amiga (se non sapete dove sia il portatazza chiedete ad un qualsiasi utente PC per avere lumi, posso suggerirvi che si tratta di uno sportellino dove c'è scritto 4x o altri numeri). Appena completata l'operazione di installazione che dura pochi minuti verrà l'ora di utilizzare l'utility di setup. Potrete quindi configurare la grafica, scegliendo tra alta e bassa risoluzione, il sonoro sotto AHI o driver custom per Paula, il device del vostro lettore CD per l'ascolto delle tracce audio, alcune macro da utilizzare durante le sessioni di chat nelle battaglie in rete e il driver per la connessione in rete (al momento è disponibile solo quello per null-modem). Una volta selezionati tutti questi aspetti saremo pronti per partire. Se avete poca memoria libera è conveniente utilizzare lo script che fa partire il gioco dopo il reboot altrimenti c'è la classica icona per lanciarlo da Workbench. Arrivati finalmente al gioco vero e proprio parte la solita solfa di schermate e controschermate di presentazione. Bello il nuovo logo dei click BOOM, ma non c'è segno di alcuna presentazione animata anzi c'è una schermata con il titolo del gioco che scrolla da destra verso sinistra, sarà che è in alta risoluzione ma è poco fluida sul 060 e paurosamente scattosa sul 040, speriamo che lo scrolling nel gioco non sia così. Poco male, a cancellare dalla nostra mente questi sinistri presagi ecco che arriva lo schermo delle opzioni che oltre alla campagna ci permette di iniziare una partita in rete, di caricarne una salvata o di uscire dal gioco. Beh, proseguiamo con la campagna (visto che di reti qui in redazione non ce n'è l'ombra) ci verrà chiesto quindi con quale delle due fazioni vogliamo stare (ora chiamatemi perfezionista ma possibile che ci sia un bug anche nelle routine che fanno apparire il nome dell'una o dell'altra fazione sotto il mouse visto che ogni tanto non appare nulla?) Robot ribelli o Federazione terrestre. Questa scelta è fondamentale oltre che per l'aspetto grafico anche perché saranno diverse le missioni che affronteremo e i mezzi a nostra disposizione, molto bello! Noi da bravi umani scegliamo di stare con... i Robot, mi sembra giusto, no? Arriva finalmente la prima missione, schermata di briefing con una suadente voce femminile che ci illustra la missione (scommetto quello che volete che è la voce di Sofia, leggete l'intervista per capire chi è) che poi altro non è che trovare i nemici e fargli il cul... ehm, invitarli amorevolmente a lasciare il mondo dei vivi. Ok, premiamo il tasto sinistro ed ecco il gioco! Azzo che grafica! Un vero spettacolo in hi-res (un po' meno il bassa risoluzione). Belli gli omini diversi sia come funzione che come aspetto e la prima jeep. La parte di mappa visibile è limitata da ampie zone nere, quindi diversamente dal demo dovremo esplorare alla cieca il territorio. Partiamo quindi all'avventura con la nostra veloce jeep, le aree nere scompaiono e appare un'ulteriore parte di paesaggio, molto bello e dettagliato. Oh, ecco che arriva il momento dello scrolling che, ricordo, è disattivato in partenza e bisogna attivarlo tramite un menù che appare premendo il tasto O, è comunque tutto spiegato sul manuale. Ricordo che siamo su 060/50Mhz mica bau bau, micio micio, ehm... Beh, mi pare accettabile, certo non è fluido ma funziona bene, mi pare come quello del demo quindi accettabile. Su 040/25Mhz il discorso cambia pesantemante e, scatton scattoni, ci muoviamo sulla nostra mappa. Proseguiamo comunque ed ecco i primi



Napalm e' finalmente tra noi, siete pronti alla sfida?

nemici. Sono semplici soldatini, ma picchiano duro. Stupendi gli effetti di luce dei lanciafiamme e delle esplosioni e tutti i piccoli dettagli come lingue di fuoco che restano per alcuni istanti sul terreno e altre finezze. Bella anche questa esplosione, ops, ma era la mia jeep, ok, lo avete voluto voi adesso vi scateno contro al mia piccola armata. La battaglia prosegue tra alti e bassi finché non arriva la vittoria. Come per chi? Per me, no? Poi arriva la seconda missione che introduce nuovi elementi tra i mezzi e altre cosucce come i primi edifici che possiamo costruire. Ok, potrei andare avanti così per tutte le missioni (circa 20 per fazione) che potremo affrontare, ma mi pare il caso di fare un breve sunto delle caratteristiche di questo titolo. Partendo dalla grafica è sicuramente l'aspetto migliore del gioco, curatissima e dettagliata in maniera maniacale è una tra le cose più belle mai viste in un gioco del genere. La varietà di soldati, mezzi, scenari ed edifici tutti (ad esclusione ovviamente dagli scenari che sono statici) ottimamente animati con decine di fotogrammi vale da sola un voto elevato. Arriva poi il sonoro che su processori inferiori al 060 presenta la voce digitalizzata di presentazione delle missioni e tutti gli effetti, mentre (e non capisco poi il perché) solo su 060 include anche tracce audio assolutamente spettacolari ed ottimamente realizzate anche se un po' corte. Ottimo il giudizio anche per il sonoro sebbene la scelta di far suonare le tracce solo su 060 non è molto chiara. Arriviamo poi alla nota dolente, l'aspetto tecnico. Tutto il gioco è decisamente fluido e veloce su 060 e soffre un po' nello scrolling, mentre su processori inferiori risulta leggermente rallentato a schermo fermo ed in stato comatoso quando deve scrollare. Questo ovviamente in alta risoluzione mentre in bassa è fluido e veloce sempre. Questa è l'unica vera grande pecca del gioco ed è un vero rammarico soprattutto pensando che Amiga ha hardware dedicato allo scrolling di bitmap (un certo blitter vi dice niente) e che comunque anche la più "lenta" scheda PPC è pur sempre molte volte più veloce di uno 060... Purtroppo sappiamo come la pensa la click BOOM ma l'uscita della nuova upgrade delle flash delle schede PPC (la 44.24 se ben ricordo) che fa andare perfettamente anche Warp OS potrebbe forse far cambiare idea agli ostinati canadesi. Passando alla giocabilità bisogna ammettere che si sentiva il bisogno di un titolo del genere visto che è molto curato sotto ogni aspetto. Ci sono molte missioni, molte armi, molti edifici, un sistema di controllo semplice, decine di short cuts da tastiera che faranno la felicità dei fanatici del genere, partite in rete e tantissime altre cose che adesso non sto qui ad elencare anche perché è sera tardi, ho sonno e non mi ricordo altro (grande esempio di professionalità). La longevità è veramente alle stelle se vi piacciono i giochi del genere ed è comunque alta per tutti visto che le missioni sono varie e divertenti e ci sono anche due strade diverse per portare a termine il gioco. Aspettando il prossimo gioco dei click, cioè quella nostra vecchia conoscenza di T-zer0, vi lascio al commentone...

About

Nome prodotto: Napalm

Produttore:
click BOOM

Distributore:
Tecnostar S.r.l.
Via Cà Baroncello 12/c
36067 Cassola (VI)
Tel. 0424/514297
www.tecnostar.com

Prezzo: 113.900

Configurazione minima:
Amiga con 020, 16Mb di Ram e HD

A favore:
uno tra i migliori giochi del genere mai realizzati.

Contro:
scrolling scattoso.

Nome prodotto: Heretic, Hexen

Produttore:
Raven Software

Distributore:
Aminet

Prezzo: gratis

Configurazione minima:
Dipende dal porting

A favore:
Due grandissimi giochi addirittura gratis.

Contro:
Risentono un po' degli anni.

About

Nome prodotto: Vulcan Bonanza CD

Produttore:
Vulcan Software

Distributore:
Tecnostar S.r.l.
Via Cà Baroncello 12/c
36067 Cassola (VI)
Tel. 0424/514297
www.tecnostar.com

Prezzo: 62.900

Configurazione minima:
Amiga ECS con CD e HD

A favore:
Tre giochi validi e divertenti a poco prezzo.

Contro:
Non sono certo dei capolavori.

Conclusioni

Napalm è un titolo ottimo ma di difficile giudizio. Ora qualcuno mi dirà che ultimamente sono largo di manica e addirittura recensisco giochi non ancora usciti (ciao Maxime!) e può avere anche ragione, ma questa volta mi sento sicuro della mia decisione. Napalm è un gioco ottimo, divertente, ottimamente realizzato ed imperdibile per ogni amighista a cui possa lontanamente piacere il genere. Non posso criminalizzare un gioco per lo scrolling scattoso soprattutto se il gioco prevede una gestione dei combattimenti che riduce al minimo il bisogno di scrollare una volta che si è preso un po' mano con i comandi da tastiera. Certo, mi dà molto fastidio che

non sfrutti il PPC e che le tracce audio siano ascoltabili solo su 060 ma sono comunque dettagli di secondo piano se paragonati alla qualità del titolo che ci troviamo davanti. Facciamo così se non avete uno 060 (e anche una scheda video) giudicatelo come "quasi ottimo" e acquistatelo, altrimenti uscite di casa di corsa con i soldi in tasca ed andate a comprarlo immediatamente. Ah dimenticavo che il modo in bassa risoluzione è pressoché inutile, la grafica diventa sgranata e troppo grande per avere una buona visione di gioco anche se così dovrebbe essere giocabile anche su 020. Tanto per chiudere questo maxi commento con una citazione colta "accattatèv'illo" (uè Giorgio, tu che sei del posto si scrive così?) non ve ne pentirete.

Giudizio: **Ottimo**

Heretic ed Hexen

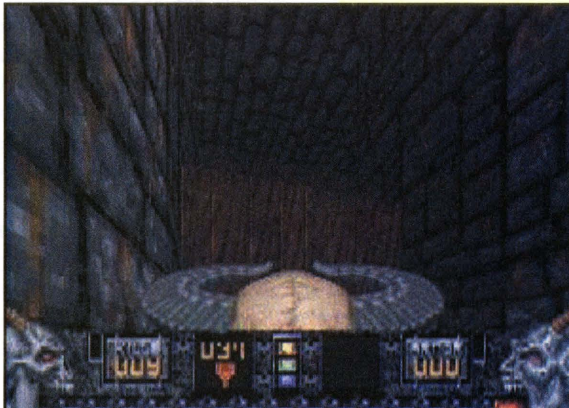
Ok, ho scritto un po' troppo di Napalm e così mi resta poco spazio per questi due giochi che ho oltretutto deciso di recensire insieme visto che non sono così diversi, anzi... Come molti di voi ricorderanno Heretic ed Hexen sono due variazioni di Doom, di cui riprendono l'engine grafico ambientate però in un mondo prettamente fantasy. Gli autori originali della versione PC, i Raven Software (già visti su Amiga con Black Crypt), hanno deciso, come vi avevamo già anticipato, di rendere pubbliche le sorgenti dei loro due giochi. Dopo pochi giorni ecco fiorire il solito stuolo di porting per tutti i gusti e configurazioni. Dopo poche settimane avevamo già una scelta amplissima partendo dalle versioni PPC sino a quelle ottimizzate 68k passando per varie utility di contorno come frontend grafici, ecc... La descrizione dei due titoli, che in pratica vi ho già riassunto poche righe fa, è decisamente semplice. Si tratta sostanzialmente di due sparatutto in soggettiva con i soliti elementi puzzle di DOOM (quindi chiavi, interruttori e poco altro). Graficamente sono entrambi di ottima fattura, sebbene dimostrino il peso degli anni soprattutto se confrontati con Quake o anche Genetic Species, hanno una buona varietà di texture, nemici ed armi decisamente ben disegnati. Si nota anche che questi due giochi sono usciti dopo Doom II, vista la ricchezza di alcune locazioni e spettacolari effetti grafici di alcune armi, che spingono in alcuni casi al limite il vecchio engine 3D degli Id Software. Sul lato grafico quindi nulla da segnalare. Passando al sonoro dobbiamo al solito segnalare tutta la serie di effetti "doomeschi" che accompagnano l'azione. Niente di eclatante visto che troveremo esplosioni, rumori magici, urla e stridore di denti, tipiche di ogni gioco del genere che si rispetti. Nelle versioni attualmente disponibili non è stato incluso ancora il supporto per le musiche che sono semplici file midi (d'altro canto da un PC non è che ci si può aspettare tantoo di più) oltretutto nemmeno eccezionali in alcuni casi. Sono sicuro comunque che anche



Fase concitata dell'azione, esplosioni a go go ed un sacco di carri armati su schermo per la distruzione totale.



Ci aggiriamo tra i bui dungeons di Heretic con una bella balestra in mano...



La varietà di armi in Heretic è elevata e, sebbene ricordino a volte quelle di Doom, sono abbastanza originali.



Spadone fiammeggiante tra le mani, andiamo a sfidare i nemici di Hexen.

questa caratteristica non tarderà ad essere implementata, come è successo anche per Doom e Doom II sarà questione di poche settimane. Non è comunque una grave perdita visto che sarete talmente presi dai combattimenti che non vi accorgerete nemmeno dell'assenza di questi accompagnamenti musicali. Parlando di giocabilità siamo decisamente alle solite. Se vi piacciono Doom, Quake, Genetic Species e compagnia bella non fatevi sfuggire questi due ulteriori titoli del genere. Altrimenti se i Doom clone non vi fanno impazzire ma amate comunque le atmosfere fantasy troverete pane per i vostri denti in entrambi i titoli. Il sistema di controllo è super collaudato ed affidabilissimo, la struttura ormai la conoscete tutti a memoria, i livelli sono tanti e vari almeno nelle mappe e nelle texture (visto che poi la solfa è sempre quella, spara a tutto quello che si muove), le armi sono totalmente nuove rispetto a Doom e a volte molto spettacolari, i nemici sono cambiati graficamente ma più o meno si comportano nella stessa maniera, quindi è praticamente inutile dilungarsi oltre i due giochi sono famosissimi e molto divertenti, vale decisamente la pena di installarli e di giocarci. La longevità è assicurata da tutti i fattori sopra esposti anche se la struttura ripetitiva potrebbe annoiare molti con il procedere dei livelli.

Conclusioni

In definitiva si tratta di due giochi assolutamente imperdibili. Le conversioni presenti su Aminet sono identiche all'originale ed anzi aggiungono anche posibilità inedite come l'alta risoluzione ed il multitasking impossibili nella versione originale. Considerando poi che è tutto gratis visto che entrambi i giochi si accontentano delle versioni shareware dei livelli, non ci sono più scuse. Nessuno ci leva una sana partita ad Heretic o Hexen, sebbene gli anni comincino a farsi sentire anche per loro...

Giudizio: **Molto Buono**

Vulcan Bonanza CD

La cara Vulcan ha fato delle mosse un po' strane ultimamente. Prima ha praticamente chiuso la sua sezione Amiga in quattro e quattr'otto. Poi l'ha riaperta anunciando la disponibilità a pubblicare tutti i titoli esterni che avesse giudicato validi. Poi ha richiuso tutto ed infine ha deciso di ripubblicare Wasted Dreams, contro tutte le aspettative. Sinceramente il buon Paul Carrington mi pare un po' partito ultimamente. Mah, vedremo quale sarà la sua prossima trovata. Intanto godiamoci questa prima di due compilation rilasciata dalla casa inglese. In questo pacchetto troviamo contenuti tre tra i giochi più recenti della Vulcan. Si tratta dei primi tre titoli della Mega Series, quella su CD che ha concluso in gloria, almeno per ora, con Genetic Species. I titoli in questione sono The Strangers, primo titolo su CD della Vulcan, uscito circa due anni fa e prodotto dagli Ablaze Entertainment di cui recensiamo il secondo titolo proprio in questo numero (un certo Napalm). Il gioco si segnala soprattutto per una bella introduzione animata in 3D e poco altro. Per chi non lo ricordasse più Strangers è un picchiaduro sullo stile di Double Dragon e soci. La sua caratura è decisamente bassina particolarmente dal lato grafico, anche se per un po' è divertente e comunque appartiene ad un genere che non ha visto grosse uscite ultimamente e quindi se siete appassionati troverete in The Strangers pane per i vostri denti. Secondo titolo del pacchetto è Final Odyssey, un bell'arcade adventure con visuale dall'alto che ricorda non poco i vari Chaos Engine e Cadaver dei mitici Bitmap Brothers. Graficamente siamo su livelli decisamente buoni (escludendo questa volta la presentazione che è un po' una pagliacciata in 3D) con tanti colori su schermo, ottimi dettagli come le freccie che si conficcano sui muri o gli specchi che si romponi e discrete animazioni. La varietà di ambientazioni è grande così come lo è il numero di intricati puzzle che dovremo risovere a suon di chiavi, interruttori, pergamene e chi più ne ha più ne metta. Il sonoro è valido anche se certamente non eccezionale. La giocabilità è elevata e la longevità altrettanto grazie alle decine di livelli ed alla struttura abbastanza complessa. Sicuramente è il titolo migliore della raccolta sebbene sia seguito a poca distanza da Uropa 2. Quest'ultimo titolo è un gioco precedentemente uscito come shareware, ripreso e migliorato dalla Vulcan e poi pubblicato su CD. Tutti gli aspetti di contorno sono molto curati e ben realizzati a partire dalla presentazione fino ai vari menù con tanto di suadente voce femminile che ci introduce l'obiettivo. La particolarità del gioco sono le due sezioni una di seplorazione in isometrico e l'altra in 3D solido di combattimento. Nella prima comanderemo il nostro droide all'interno della base spaziale su Europa (il satellite di Giove) alla ricerca dei prigionieri degli alieni e di informazioni. Il tutto rammenta un po' il vecchio Impossible Mission della Epix (chi se lo ricorda?) almeno per come è implementata l'esplorazione. Qui la grafica è carina e ben dettagliata, traspare l'origine shareware del gioco ma comunque il tutto è curato abbastanza bene. Il sonoro non è particolarmente curato ma svolge una funzione prettamente funzionale. Il sistema di controllo è intuitivo e semplice il che rende l'esplorazione decisamente facile. La seconda sezione in 3D ci mete ai comandi della nostra navicella in fasi di combattimanto sulla superficie del pianeta o di ricerca di altre zone da esplorare. Il tutto è molto veloce e fluido ma le routine 3D sono alquanto semplici e, se si esclude il light sourcing, sono alquanto scialbe e datate. Anche qui il sonoro è pressoché assente mentre il sistema di controllo resta abbastanza intuitivo. La longevità è comunque discretamente elevata se avremo voglia di affrontare tutte le missioni che ci saranno affidate.

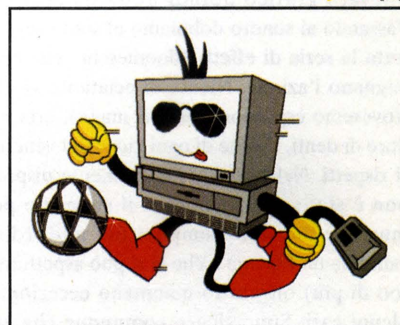
Conclusioni

In definitiva abbiamo davanti tre giochi abbastanza validi e sicuramente ad un buon prezzo. Se avete perso questi titoli il consiglio non può essere che di acquistare questa raccolta economica e tutto sommato di buon livello. Troverete molto da divertirvi con questi tre giochi che sono notevolmente diversi l'uno dall'altro e quindi offrono sfide diverse sebbene The Strangers non sia certo un capolavoro.

Giudizio: **Molto Buono**

Per finire...

Bene, bene. Tra le maledizioni del direttore altissimo perché sforo sempre il mio spazio, sono riuscito a terminare queste recensioni decisamente interessanti. Buoni se non ottimi titoli che faranno la felicità di ogni amighista che abbia la sana voglia di divertirsi. Un saluto a tutti in particolare a Susy Capezzolo (ok, la pianto) e ci sentiamo sul prossimo numero di EAR che, come dice un mio simpatico amico (ovviamente Piciista), sarebbe l'acronimo in inglese di Corre l'Amiga? Che dite gli dò fuoco?

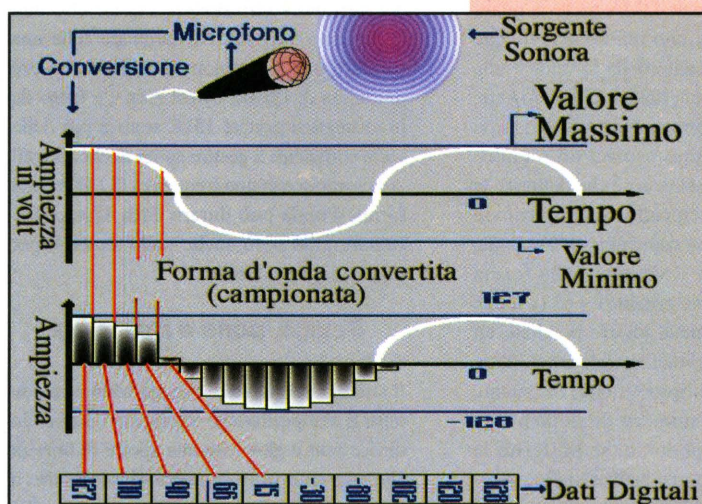


Questo mese lezione very soft!

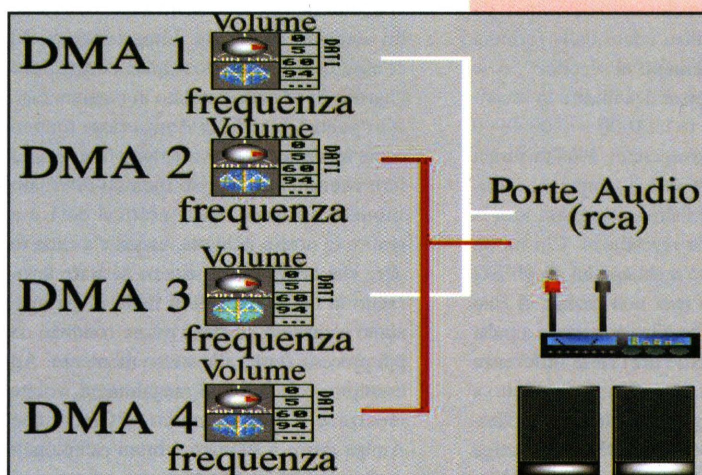
Musica, maestro! (parte I)

di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it)

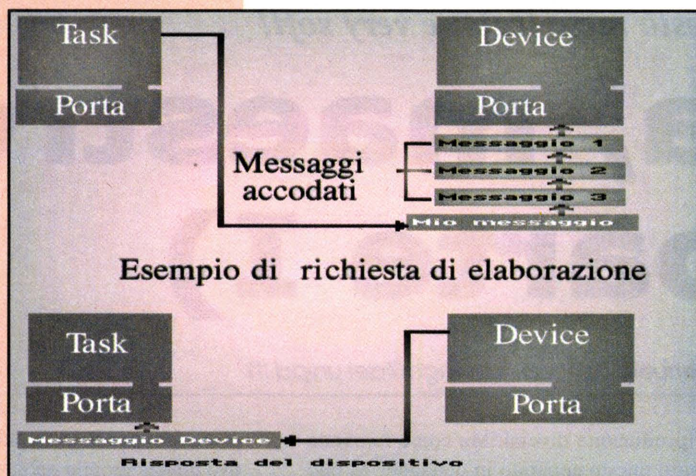
In questa lezione e in quelle a venire impareremo ad utilizzare l'audio di Amiga, che ancora oggi rappresenta uno dei punti di forza di questo formidabile computer. Nella lezione di oggi tracceremo una panoramica sull'audio, mentre nelle prossime impareremo a gestire le strutture che controllano l'audio del sistema e suoneremo dei campioni. Come viene innanzitutto registrato un suono su computer? Si ha un suono quando vi èuna variazione di pressione nelle particelle dell'aria. Questa variazione viene catturata da appositi apparecchi, come un microfono, che convertono la forma d'onda del suono in una tensione elettrica. Il segnale analogico ottenuto deve poi essere convertito in segnale digitale per poter essere immagazzinato in un calcolatore. Per fare questo, attraverso un digitalizzatore, in intervalli di tempo regolari, si converte il valore in tensione che possiede il segnale analogico in quel momento in segnale digitale, che viene prontamente immagazziato nella memoria del computer. Per risuonare il campione registrato infine si deve prendere il segnale digitale, riconvertirlo in tensione elettrica, e, attraverso gli speaker del vostro monitor-stereo-tv, ascoltare il suono. Come funziona l'audio di Amiga? A differenza di molti computer, come il C=64 o anche una scheda SoundBlaster l'Amiga non possiede dei sintetizzatori, ma "solo" 4 convertitori digitali-analogici ad 8 bit.Ciòsignifica che per generare un suono il computer deve prima leggere un dato ad 8 bit dalla memoria e poi utilizzare uno di questi convertitori per "buttare" fuori il segnale ottenuto da una delle due porte audio a disposizione. Per generare un suono si deve perciòcreare un vettore di dati ad 8 bit che descriva l'andamento della forma d'onda del suono nel tempo, leggere i dati uno a uno, e convertirli in segnale analogico. Tutto ciò deve essere fatto ad intervalli di tempo regolari per ottenere un buon risultato. Tutto questo discorso, mooooolto generale serve solo a far capire come devono essere strutturati i dati per generare dei suoni. L'Amiga, come avrete intuito, possiede quattro "voci" indipendenti l'una dall'altra, e tutte e quattro possono suonare forme d'onda (vettori) diverse utilizzando tempi di riproduzione diversi. Ma come funziona tutto questo apparato in dettaglio? Si può operare in due modi: nel primo si va a scrivere con il processore su particolari registri che "convertiranno" immediatamente il valore digitale nel suo corrispondente segnale analogico, il secondo èquello di utilizzare i canali DMA. "Dandogli in pasto" il vettore della forma d'onda in maniera opportuna avremo come risultato che i CHIP CUSTOM di Amiga si "arrangeranno" a convertire TUTTO il vettore lasciando libero il microprocessore per altri compiti.Il sistema operativo utilizza proprio quest'ultima tecnica per produrre un'onda sonora, proprio per la caratteristica di impegnare poco il processore nel gestire un compito altrimenti molto pesante! Infatti provate a pensare di convertire una forma d'onda i cui valori si aggiornano 11000 volte al secondo (per riprodurre una forma d'onda di una voce umana o di uno strumento musicale 11000 aggiornamenti al secondo sono appena sufficienti a garantire un risultato decente!) il processore



Ecco riassunti i passi per convertire un'onda sonora in segnale digitale.



Ogni canale DMA possiede un controllo sul volume e sulla frequenza di riproduzione.



Esempio di comunicazione tra task e dispositico...

dovrà perdere, ogni secondo, del tempo prezioso per scrivere 11K di dati sui registri audio, con il risultato di vedere tutto il vostro sistema rallentare ogni qual volta venga suonata una nota! Come vengono trattati allora i dati dai canali DMA? Prima di tutto dovete sapere che Amiga possiede quattro canali DMA dedicati all'audio, uno per ogni convertitore digitale-analogico montato nel computer. Ogni canale DMA preleva, quando necessario, non uno ma DUE byte che descrivono l'andamento della forma d'onda, questo per limitazioni dovute dall'hardware. Questa informazione ènecessaria per farvi capire che dovranno esserci un numero PARI di elementi nel vettore che definisce la forma d'onda da riprodurre.Ogni canale dispone inoltre di un controllo per il volume, potete modificare il volume della forma d'onda da 0 (volume minimo) a 63 (volume massimo). Ogni canale inoltre possiede un controllo sulla rapiditàdi riproduzione (detta anche frequenza di riproduzione) del suono, che si misura in "numero di elementi da riprodurre al secondo" o, se preferite le unitàdi misura, in hertz. Nell'esempio precedente, una forma d'onda che si aggiorna 11000 volte al secondo ha una frequenza di 11000 hertz (o 11Khz, chilohertz). Il tempo che intercorre tra un elemento del vettore da convertire ed un altro èdato dalla formula t=1/"numero di elementi al secondo", o se preferite t=1/frequenza e si misura in secondi. Nell'esempio t=1/11000 = 0,0000909 secondi o 90,9 microsecondi. Piùalta saràla frequenza più breve sarà il tempo che intercorre tra un dato e l'altro, e migliore sarà la resa del segnale da riprodurre. Chi ha un digitalizzatore audio o chi ascolta gli MPEG dei cartoni animati (per non parlare di Elio E Le Storie Tese che Nicola metteva a palla a Pianeta Amiga!NdYure) sa la differenza che passa tra ascoltare un brano riprodotto a 44Khz e uno a 8 (gracchia che èuna bellezza...). Ricordiamoci che i DMA di Amiga accedono solo alla CHIP-ram, perciòqualsiasi forma d'onda da suonare dovràtrovarsi in questo tipo di memoria. Abbiamo detto che i canali DMA convertono "per noi" la forma d'onda campionata. Una volta terminata che cosa succede? Se noi non specifichiamo come comportarsi, il canale DMA riconvertirà l'onda ripartendo dall'inizio, per sempre, a meno che non disabilitiate il canale DMA o non gli assegnate un'altra forma d'onda. Prima di parlare delle funzioni che trattano del sistema audio dovete sapere che una limitazione imposta dall'hardware èche una forma d'onda campionata non può essere più lunga di 131072 bytes! Non c'è tanto da preoccuparsi perché 131K sono il più delle volte sufficienti a gestire suoni anche lunghi! Ad esempio con una frequenza di 11Khz una forma d'onda può durare circa 12 secondi. Impareremo però anche delle tecniche per superare questo limite.

Device, porte e messaggi

Il sistema operativo di Amiga comunica con tutte le sue periferiche attraverso i *device.*Un device non è altro che una specie di libreria che contiene tutte le funzioni necessarie a gestire un particolare hardware. "Parrallel Device" ad esempio contiene delle funzioni per leggere e scrivere dati dalla porta parallela e funzioni per controllare lo stato di tutti i bit associati alla porta. Impartendo pochi comandi al device possiamo controllare l'hardware ad esso associato in maniera facile e "pulita". L'audio di Amiga viene trattato come un device per cui dovremo fare sempre fare riferimento ad esso quando dovremo suonare qualcosa. Sarà infatti il device a gestire la nostra richiesta, assieme a tutte le altre che arrivano dal sistema se state lavorando in multitask. Infatti molti dispositivi, audio compreso, possono essere condivisi da più processi (task) allo stesso momento. Ad esempio, voi, da bravi megalomani, volete mostrare al vostro amico "PCista" che Amiga riesce a suonare 4 brani campionati contemporaneamente da quattro programmi diversi... Allora lanciate il Play16 l'EaglePlayer, l'HippoPlayer e il MultiView e gli fate suonare una musica a testa... Il povero Audio Device cercherà allora di gestire tutte le richieste di ogni programma nel tentativo di non farvi fare brutta figura! Come fa però un dispositivo a riconoscere chi ha inoltrato una richiesta? E quale richiesta deve essere soddisfatta per prima? Un programma (o un task) comunica con i dispositivi attraveso i *messaggi.*Un messaggio è un oggetto (una *struct*in C) che contiene delle informazioni inerenti al dispositivo che deve pilotare, come il comando da eseguire (leggi, scrivi, controlla i bit della porta...), quale unità del dispositivo far funzionare (il dispositivo audio ad esempio è uno solo, ma al suo interno ci sono quattro unità, dove ad ogni unità è associato un convertitore), e i dati da elaborare. In pratica un messaggio è una richiesta di elaborazione e potete immaginarlo come una lettera che dal mittente (processo) viene spedita al destinatario (device). Un dispositivo legge i messaggi tramite le porte. Per porta non intendiamo quella hardware (come la porta parallela o quella seriale), ma un'altra struttura in C che riceve i messaggi. Più precisamente i messaggi non vengono ricevuti ma accodati, cioè vengono inseriti in una lista concatenata, uno dietro l'altro. In pratica i messaggi "fanno la fila" davanti alla porta in attesa di essere elaborati. Il primo messaggio che arriva sarà anche il primo ad essere elaborato, a meno che non arrivi un messaggio catalogato come "urgente" (ne esistono anche di questo tipo). In questo modo un dispositivo riesce a soddisfare tutte le richieste che possono arrivare dai processi. Una volta terminata una richiesta il dispositivo invierà un messaggio al nostro programma, per comunicargli l'esito dell'operazione (del tipo "ho suonato tutto il campione","Errore! Tutte le unità sono giàoccupate","questo non me lo dovevi fare, adesso ti formatto l'hard disk" ops... meglio non esagerare). Anche il nostro programma perciò dovràavere una porta per poter prelevare i messaggi che gli arrivano. A dire la verità la gestione tramite messaggi non è indirizzata solo tra task e dispositivi, ma anche tra task e task, ed è un altro punto di forza del nostro S.O. Vi basti pensare che Inuition (la libreria che gestisce finestre, menu e gadget) comunica praticamente solo attraverso messaggi! Abbiamo concluso così la panoramica sui dispositivi e sul sistema audio, speriamo di non avervi annoiato troppo con questa lezione (a chi conosce già qualcosa sui dispositivi queste cose sembreranno molto "discorsi da osteria"), ma questa introduzione era doverosa per riuscire a capire come funziona l'audio di Amiga. Il mese prossimo inizieremo a fare qualche esempio concreto.



Approccio operativo con il celebre Librarian della Blue Ribbon

Primi Passi con The PatchMeister 1.0c

di **Marco Milano**

Mesi fa, in occasione della pubblicazione sul nostro CD-ROM dei prodotti Blue Ribbon che la Microsoft ha messo a disposizione della comunità Amiga in modo gratuito, pubblicammo uno speciale dedicato ai primi passi con Bars&Pipes Pro. L'articolo fu molto apprezzato, e ci giunsero molte richieste di fare qualcosa di simile anche su The PatchMeister, il Librarian MIDI sempre della Blue Ribbon/Microsoft ora a disposizione gratuita degli amighisti/musicisti. Abbiamo deciso di rispondere a quelle richieste con questo articolo introduttivo, in cui spieghiamo le operazioni principali per iniziare ad utilizzare il programma. Crediamo che ciò sarà utile non solo a chi ha scaricato da Internet il programma ed è ovviamente privo di manualistica, ma anche a chi ha il prodotto con i manuali, visto che questi sono in inglese e di non facile comprensibilità per chi non mastica pane e SysEx. Innanzitutto ricordiamo che The PatchMeister, giunto alla versione 1.0c nel 1992, prima che la Blue Ribbon chiudesse i battenti, è un Librarian MIDI, ovvero un software che gestisce e salva su floppy o hard disk i banchi di suoni (Patch) degli strumenti MIDI (Expander, Synth, batterie elettroniche ecc.), creando delle "librerie" di suoni su disco, da cui il nome. I Librarian risolvono due problemi che sorgono nell'uso di strumenti MIDI: creare o modificare suoni nei vari strumenti MIDI senza perdere i suoni originali, ed avere uno spazio illimitato per la memorizzazione di nuovi suoni, indipendentemente dalla memoria presente nell'Expander che eseguirà i suoni. Inoltre i Librarian consentono ricerche veloci di suoni con determinate caratteristiche.
Alcuni software Librarian sono anche "Editor", ovvero permettono di modificare i suoni senza accedere agli scomodi pannelli di controllo degli strumenti, ma per Amiga non c'è grande scelta. Ricordiamo l'ottimo X-oR della Dr.T's. produttrice del mitico sequencer KCS, ormai relegato nei musei dell'informatica. I Librarian sono software complessi che necessitano di comunicare bidirezionalmente con ogni Expander, a differenza di quanto avviene nel normale uso degli strumenti MIDI, in cui basta che l'OUT del computer sia collegato all'IN degli Expander. Tale comunicazione avviene con lo scambio di messaggi "System Exclusive", degli speciali dati MIDI che contengono messaggi specifici per ogni strumento, destinati a pilotarne le caratteristiche peculiari (passare da un "modo" ad un altro, modificare l'effetto di un suono, ordinare ad un Expander di mandare i dati di un suono verso l'Amiga...). I messaggi SysEx rendono controllabili a distanza tutte le funzioni di un Expander, solitamente utilizzabili esclusivamente tramite il pannello dello strumento stesso, ma sono purtroppo costituiti da lunghe sequenze di byte, tipo "f0453018 4e2210f7", il cui significato è spiegato solo nelle appendici dei manuali di ogni strumento, risultando molto ostico e poco maneggevole.
Ovviamente, date complessità e diversità degli Expander, i Librarian sono solitamente dedicati ad un singolo modello, mentre The PatchMeister è definito "Librarian universale" in quanto può pilotare virtualmente tutti gli strumenti MIDI esistenti tramite appositi driver.
Vediamo ora come configurare il proprio setup MIDI per poter utilizzare The PatchMeister.

Prepararsi per l'uso

Siccome la connessione MIDI tra Amiga e strumenti MIDI deve essere bidirezionale, se si ha un solo strumento basta collegare il MIDI OUT del computer al MIDI IN dello strumento ed il MIDI IN del computer al MIDI OUT delo strumento per essere pronti.
Le cose si complicano molto se si possiede più di uno strumento: non basta infatti il classico collegamento "a cascata" (l'OUT del computer all'IN del primo Expander, il THRU di questo all'IN del secondo, il THRU di quest'ultimo all'IN del terzo strumento, ecc.), che garantisce solo che l'OUT del computer raggiunga l'IN di tutti gli Expander. Per utilizzare The PatchMeister è infatti necessario che anche l'OUT di ogni strumento MIDI sia collegato all'IN del computer, ed essendo tale MIDI IN unico e solitamente occupato dalla Master Keyboard che manda le note ad un sequencer come B&P Pro, o si scollega il cavo dalla master Keyboard collegandolo di volta in volta all'OUT dello strumento con cui comunichiamo (cosa ovviamente molto scomoda), o l'unica soluzione è utilizzare una "Patch Bay". La Patch Bay è un'unità MIDI cui si possono collegare più strumenti, (le più comuni hanno 8 ingressi ed altrettante uscite) e può essere programmata per redirigere i dati MIDI in qualunque modo tra ingressi ed uscite, tenendo sempre tutti gli strumenti ed il computer fisicamente collegati. Basta richiamare via MIDI il Program Change della Patch Bay relativo al collegamento necessario. Appare evidente la maggior praticità di tale ultima soluzione, altrimenti si rischia di vanificare la rapidità e la semplicità di lavoro che costituiscono i vantaggi di un Librarian!
L'unico svantaggio è che un canale MIDI (solitamente il 16) dovrà essere riservato alla Patch Bay, e non potrà essere usato dal sequencer (ma il numero dei canali MIDI è moltiplicabile tramite apposite interfacce multiple come la vecchia Triple Play Plus della stessa Blue Ribbon).
Ora che avete collegato tutto secondo le regole, possiamo iniziare il tutorial, ma prima vi ricordiamo che nel corso del tutorial saranno toccati concetti specifici del protocollo MIDI che qualcuno potrà trovare ostici o non conoscere appieno, come SysEx, Nota On, Patch Bay ecc. In tal caso vi rimandiamo agli articoli sul protocollo MIDI apparsi in molti numeri precedenti di EAR, dove questi argomenti sono stati illustrati ampiamente. Ovviamente nel corso del tutorial non potremo dilungarci a spiegare questi concetti, che diamo per scontati in chi si accinge ad intervenire sul "cuore" degli strumenti MIDI tramite la potenza di PatchMeister!

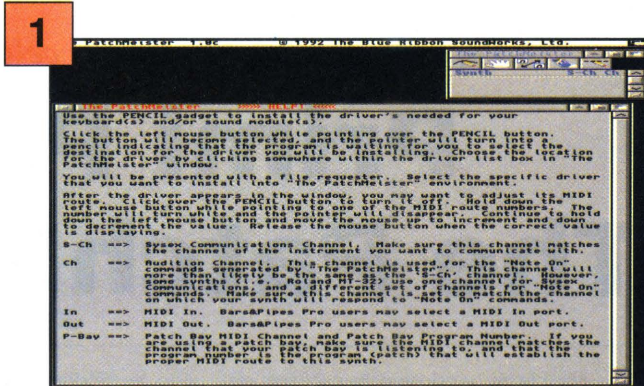
Conclusioni

Per finire precisiamo due cose importanti da tenere a mente utilizzando questo software. Primo: ogniqualvolta usciamo da PatchMeister il contenuto della finestra principale viene salvato. Secondo: le modifiche effettuate sulla lista dei suoni non vengono spedite agli strumenti sinché non si seleziona "Send to Synth", dunque sperimentate liberamente, i suoni rimarranno non modificati fino alla selezione di questo comando.
Speriamo che questo primo Tutorial sia servito a dare un approccio operativo a chi magari dopo aver scaricato The PatchMeister non sapeva da dove cominciare, vista l'indubbia complessità del software. Se riceveremo richieste in tal senso, faremo seguire a questo articolo un nuovo tutorial in cui spiegheremo le funzioni più avanzate e le complicatissime procedure che permettono di rendere attuale The PatchMeister creando da sé nuovi driver per gli strumenti MIDI più recenti, non compresi tra i driver forniti dalla Blue Ribbon. Buon Tutorial!

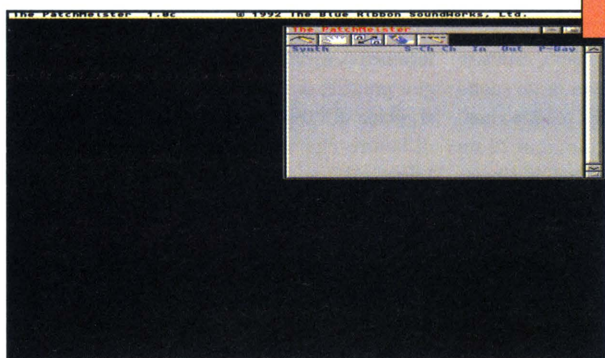


La prima volta che utilizziamo The PatchMeister vedremo apparire una finestra di aiuto, che ci spiega (purtroppo in inglese) come fare ad attivare l'Help on-line. Nonostante risalga al 1992, c'era già questa potente caratteristica: premete il tasto "Help" sulla tastiera dell'Amiga, ed il puntatore si trasformerà in un punto interrogativo. Ora ogni volta che cliccherete su un gadget The PatchMeister aprirà una finestra testuale in cui ne viene spiegato il funzionamento. In figura vedete cosa succede provando a cliccare col punto interrogativo sul gadget a forma di matita: una finestra si apre e ne spiega le funzioni.

1



2



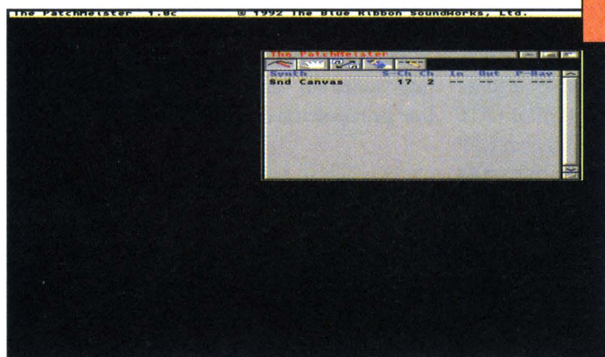
Ed è proprio dalla matita che iniziamo il nostro viaggio in questo potente programma: ci permette di inserire i driver per i nostri strumenti nella finestra principale di PatchMeister. Innanzitutto chiudiamo la finestra dell'Help, poi ingrandiamo la finestra principale (intitolata "The PatchMeister") per visualizzare tutte le colonne e poter lavorare meglio. Per ridimensionarla basta utilizzare il gadget sito nell'angolo in basso a destra: seppur diverso da quello standard Amiga esegue la stessa funzione. Ora si può lavorare decisamente meglio!

3



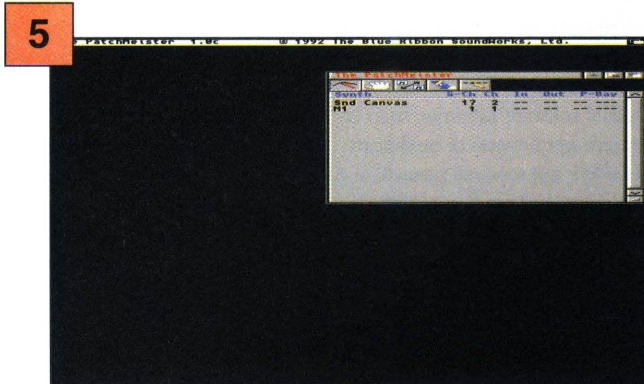
Adesso clicchiamo sul gadget "Pencil": vedremo il puntatore cambiare nuovamente forma ed assumere proprio quella della matita. Con questo puntatore clicchiamo all'interno della finestra principale, ed apparirà un File Requester. Fortunatamente PatchMeister al momento dell'installazione ha già configurato il requester, che "punta" alla directory "The PatchMeister/Drivers" contenente i driver disponibili. Selezioniamo dalla lista il driver relativo ad un Expander MIDI molto diffuso, il "Sound Canvas" della Roland.

4



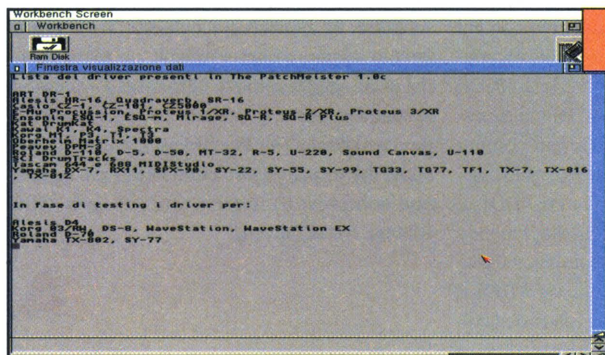
Vedrete apparire il driver nella finestra principale, con alcuni numeri modificabili cliccandovi sopra e trascinando il mouse, disposti in colonne dai titoli criptici: "Synth, Ch-S, Ch, In, Out, P-Bay". Spieghiamone il significato: Synth indica il nome dello strumento MIDI, Ch-S il canale MIDI sul quale lo strumento riceve i messaggi SysEx, Ch il canale MIDI sul quale riceve i messaggi di "Nota On", In ed Out indicano il Tool utilizzato quando si usano contemporaneamente The PatchMeister e Bars&Pipes Pro, P-Bay indica canale MIDI e programma per pilotare una eventuale "Patch Bay" MIDI.

5



Solitamente gli strumenti MIDI utilizzano lo stesso canale per ricevere SysEx e Nota On, dunque i parametri Ch-S e Ch saranno identici, ma ci sono alcune eccezioni in casa Roland, come il piccolo MT-32 e... il Sound Canvas. Noterete infatti la presenza dei valori "17" e "2", che saggiamente The PatchMeister provvede automaticamente ad assegnare: ogni driver è infatti presettato per l'Expander cui si riferisce. Eseguiamo la stessa operazione con la matita, ed inseriamo il driver del Korg M1 nella finestra principale: come vedete i due valori per il celebre strumento Korg sono ambedue settati ad 1.

6



Ricordate che mentre il canale SysEx è indispensabile per comunicare con l'Expander, il canale Nota On è utilizzato solo per ascoltare il suono dei Patch direttamente da PatchMeister. Attenzione: lo strumento MIDI con cui comunicate DEVE avere la ricezione SysEx attivata: talvolta questa è disattivata di default per proteggere i dati dei suoni in memoria, dunque dovrete attivarla manualmente. Avrete già notato che, purtroppo, l'evoluzione nel campo MIDI ha reso obsoleti gran parte degli strumenti supportati da PatchMeister, di cui vedete qui una lista.

Dunque è molto probabile che il vostro attuale Expander o Synth non sia compreso nella lista dei driver disponibili. In questo caso cosa è possibile fare?

La prima strada è cercare su Internet un driver per il proprio Expander: in alcuni siti è infatti possibile trovare driver realizzati da musicisti amighisti. Alcuni indirizzi di riferimento:
http://www.myna.com/~jtech/b%26p/PMdrivers.html
http://wuarchive.wustl.edu/~aminet/dirs/mus_midi.html
http://members.theglobe.com/geoarn
http://www.onelist.com/archives.cgi/barsnpipes

7

PATCHMEISTER
DRIVERS

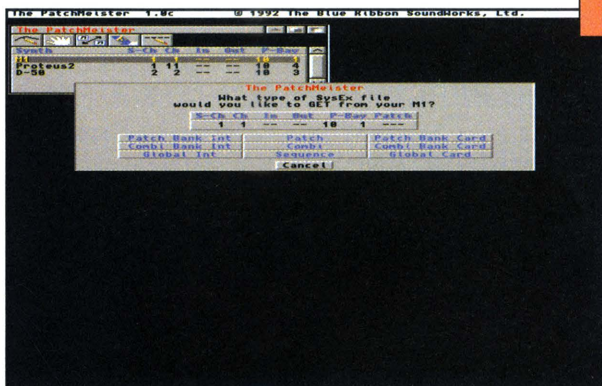
The server for this web page is on doesn't recognize .lha, .lzh, or .lzx files as binary files. As a result, it transfers these files as TXT files, which corrupts them. My ISP doesn't seem to be interested in changing this, so I had to re-archive everything as .zip files.

If you don't have one already, you can download an unzip utility here.

Email me your custom Patchmeister Drivers!

Synth Model	File Name	File Size	Description	Author
Ensoniq SD-1	ensoniqs.zip	2K	Readme	Margaret Warren warrenm@freenet.fsu.edu
Korg 01/W	pm-korg01.lha	1K	Readme	Mike Clarke mikec@sonix.demon.co.uk
Korg 03-RW	korg03-rw.zip	1K	-	Annette Crowley
Korg M3r	korgm3r.zip	1K	-	Howard Wooten hwooten@azstarnet.com
Korg P3	korgp3.zip	1K	-	Unknown
Korg Wavestation AD	korgwavestnad.zip	1K	-	Unknown
Proteus 1	proteus1.zip	1K	-	Unknown
Proteus 2	proteus2.zip	1K	-	Unknown
Proteus 3	proteus3.zip	1K	-	Unknown

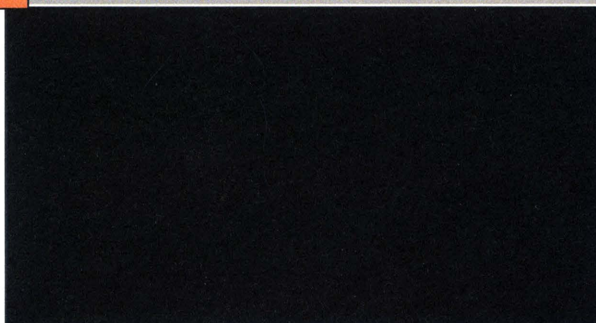
8



La seconda strada è la più difficile: scrivere da sé il driver. Di questo tratteremo in un prossimo speciale, dedicato ad operazioni avanzate. Per ora accontentiamoci di imparare ad usare le funzioni più semplici di The PatchMeister!

Clicchiamo sul nome dell'Expander, ad esempio l'M1 Korg. Poi selezioniamo dal menu "Midi" il comando "Get from Synth". Apparirà una finestra in cui ci si chiede cosa vogliamo scaricare dal nostro M1. Infatti non solo possiamo scaricare banchi di suoni per salvarli su disco, ma anche i parametri specifici degli Expander supportati: nel caso dell'M1 i "Global Parameters", i suoni "Combi", i suoni presenti su RomCard, ecc.

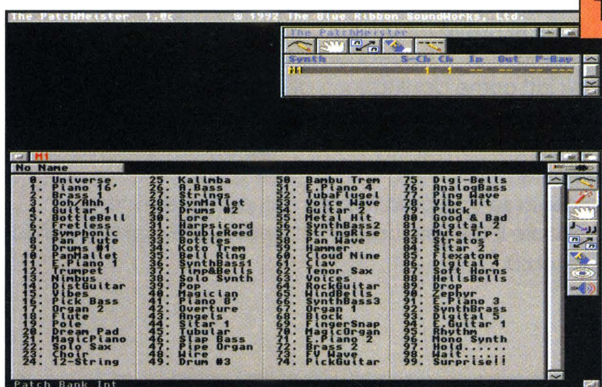
9



Proviamo a caricare i suoni interni dell'M1 in PatchMeister: clicchiamo su "Patch Bank Int" e, dopo una breve attesa mentre Amiga ed Expander dialogano, vedremo apparire una gigantesca finestra contenente la lista completa dei suoni interni del nostro M1.

Nel caso invece appaia la scritta "Not Received" dovremo controllare che il collegamento MIDI bidirezionale ed il canale di ricezione SysEx siano corretti, e che l'Expander abbia l'opzione di ricezione SysEx attivata. Ad esempio nel pannello dell'M1 per attivarla si deve selezionare Global, scorrere sino a "MIDI Filtering" e modificare il parametro "EXCL" da "DIS" a "ENA".

10

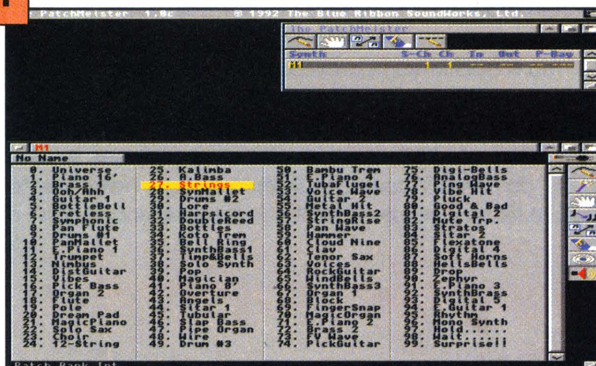


Sulla destra della lista suoni notiamo le icone tipiche Blue Ribbon che consentono varie operazioni sulle liste: la matita per inserire "posti vuoti" nella lista, la bacchetta magica per rinominare un Patch o assegnargli una "search key", la manina, il duplicatore ed il "swapper" che rispettivamente spostano, duplicano e scambiano di posto i Patch, la gomma per eliminare un suono, il "bersaglio" per creare un Banco nuovo selezionando gruppi di suoni da più Bank, e l'altoparlante per spedire il Patch selezionato al Synth in modo da poterlo ascoltare.

Per ascoltare i Patch che stiamo editando basta infatti selezionare il suono desiderato con l'icona "altoparlante", e da quel momento la tastiera del nostro Amiga diventerà una mini-master keyboard: ad ogni tasto corrisponderà una nota, ed è addirittura possibile eseguire più note contemporaneamente con polifonia limitata solo da quella dell'Expander. Inoltre tramite il tastierino numerico possiamo controllare la Velocity e la trasposizione!

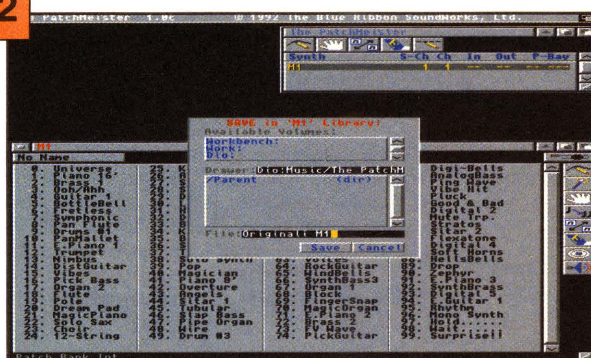
Ma è giunto il momento di provare a modificare una lista di suoni.

11

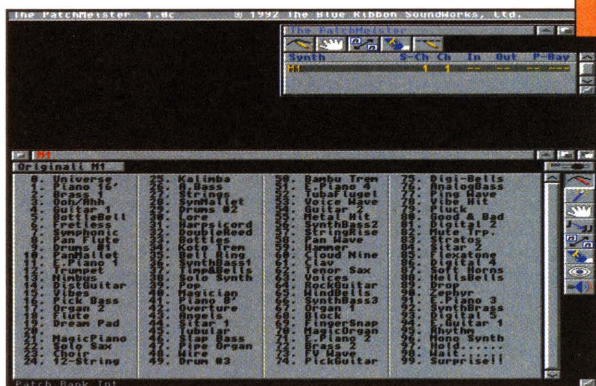


Innanzitutto salviamo i suoni scaricati dall'M1, per sicurezza: dal menu Project selezionate "Save As" e date il nome al vostro primo file di Libreria dell'M1, ad esempio "Originali M1". Ora in caso di problemi potremo sempre ricaricare questo file e spedirlo all'M1 per riottenere i suoni "di fabbrica". Ora per poter modificare i suoni interni ricordate che talvolta i suoni originali sono protetti, ad esempio sull'M1 se non selezionate dal menu Global "Program Memory Protect - Internal" e lo ponete su "OFF" non potrete scrivere nuovi suoni nella memoria dell'Expander.

12



13



Ora poniamo che il suono N.19 "Pole" (veramente brutto!) ci abbia stufato e vogliamo sostituirlo con un duplicato del suono N.20 "Dream Pad" (splendido!) cui daremo il nome "Dream Pad 2" per poi editarlo tramite il pannello di controllo dell'M1.

Selezioniamo la gomma e clicchiamo sul suono N.19: questo verrà eliminato e tutti i suoni scorreranno in su di un numero. Ora inseriamo un posto vuoto per il nuovo suono: con la matita clicchiamo sul suono N.20 "Magic Piano" che si sposterà in giù con tutti gli altri suoni per fare spazio ad un posto vuoto.

14



Ora con il duplicatore cliccate sul suono N.19 "Dream Pad" e trascinatelo sul posto N.20 (vuoto). Otterrete un duplicato perfetto. Ora clicchiamo sul suono N.19 (ex Pole ed ora Dream Pad) con la Bacchetta Magica, e nel requeter che si aprirà inserite il nome "DreamPad 2". Ecco fatto!

15



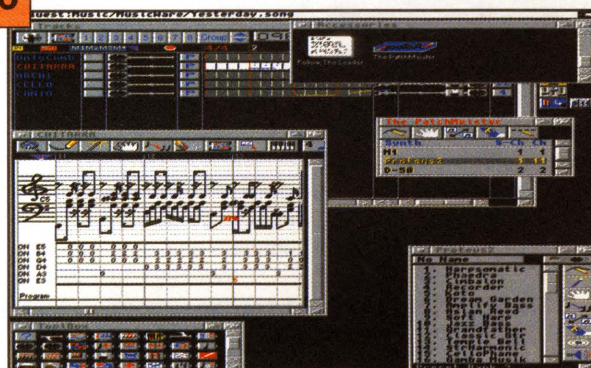
Per spedire le nostre modifiche all'M1 selezioniamo "Send to Synth" dal menu MIDI, e nel requester che apparirà selezioniamo "Patch Bank Int" come destinazione di scrittura, indi clicchiamo su "Send". Dopo una breve attesa tutto è fatto, e scorrendo i suoni sul pannello LCD dell'M1 potremo vedere la modifica effettuata da PatchMeister!

Ovviamente se vogliamo tornare allo stato precedente basterà caricare il file "Originali M1" e spedirlo all'Expander con la stessa procedura.

L'interazione con B&PPro permette di creare automaticamente le "Patch List" per selezionare gli strumenti per nome, ma è addirittura possibile aprire PatchMeister all'interno di B&PPro, utilizzando B&P per registrare ed editare la musica, PatchMeister per cambiare i banchi di suoni.

Caricate B&P, aprite la finestra Accessories, selezionate da menu "Accessories/Install", andate nella directory di PatchMeister e selezionate "The PatchMeister.paccess": ecco fatto!

16



Concierto per PicassoIV

di **Lorenzo Pistone** (fn203994@fi.flashnet.it)

Dopo la mega recensione di Maurizio Bonomi della Picasso IV equipaggiata del modulo Paloma IV, è giunta l'ora di un nuovo add-on per la poliedrica scheda Village Tronic. In attesa del modulo 3DFX di prossima commercializzazione parliamo della scheda audio Concierto.

La prova

Quando la Village Tronic lanciò sul mercato la scheda video PicassoIV, annunciò anche lo sviluppo di alcuni moduli di espansione per poter rendere la propria scheda una vera stazione multimediale: ebbene, Concierto è uno di quei moduli, più precisamente quello dedicato alla gestione dell'audio.

Confezione

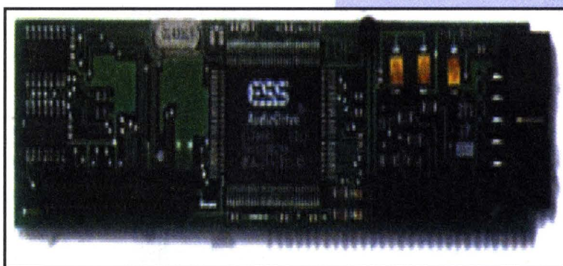
La confezione è una scatola di cartone bianco con un'etichetta che riporta la foto della scheda e lo slogan 'Picasso IV more than just colors' (è tutto un programma). Al suo interno trovano posto, adagiati su uno strato di gomma piuma e separati in vari sacchetti, la scheda vera e propria, composta da un chip sonoro ESS AudioDrive (di cui potrete trovare una descrizione nel box a lato) e da un connettore che serve per collegare la seconda scheda che ospita le porte MIDI e due connettori per l'ingresso microfono (mono) e l'uscita audio. Inoltre vengono forniti anche due adattatori MIDI, un dischetto contenete i driver, un cavo per collegare le due metà della scheda ed il manuale di installazione ed uso, stampato in inglese e tedesco. Il manuale non è molto approfondito ma spiega in maniera chiara le fasi di installazione hardware e software, anche se le immagini a corredo non sono di buona qualità.

Installazione

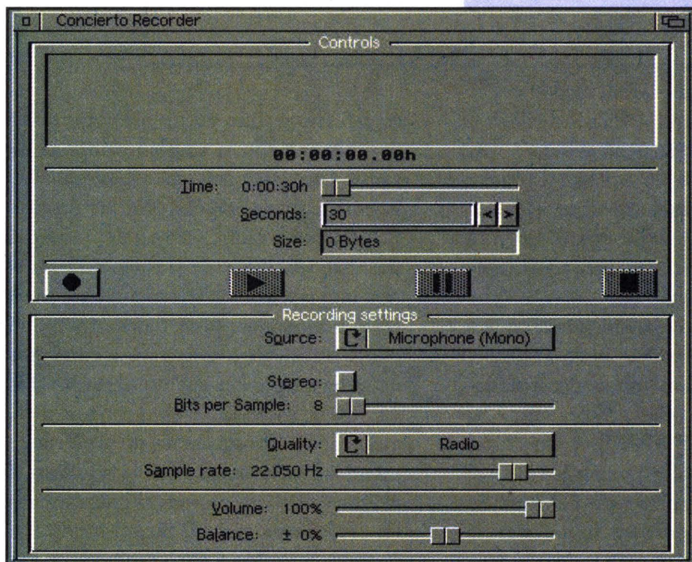
La scheda principale viene inserita tramite due connettori direttamente sulla PicassoIV, mentre la seconda scheda deve essere installata in una delle fessure che consentono la connessione di cavi alle schede interne. In pratica dovrete rinunciare ad uno slot Zorro pure non utilizzandolo; naturalmente è possibile non installare la seconda scheda e utilizzare l'uscita audio della PicassoIV, oppure porre all'esterno la seconda scheda che comunque sarà collegata alla Concierto tramite l'apposito cavo. A tal proposito consigliamo di inserire il cavo sulla scheda principale prima di installarla sulla Picasso IV, altrimenti avrete dei problemi a causa della scarsità di spazio. Naturalmente l'installazione deve essere fatta con la Picasso IV estratta per poter premere con tutta sicurezza la Concierto, a meno che l'estrazione della Picasso IV non comporti grandi problemi di tipo. Una volta sistemato l'hardware, potrete passare all'installazione del software; controllate sul sito della Villagetronic se esiste una versione aggiornata del disco di installazione, infatti nella scheda in nostro possesso il disco conteneva una versione vecchia dei driver. Il programma di installazione, uno script per l'Installer, provvederà a copiare i driver AHI per la gestione del suono e i driver CAMD per la gestione MIDI, il Concierto recorder ed il Concierto mixer. Attenzione l'installer copierà solamente i driver Concierto e non l'intero software AHI, che dovrete procurarvi a parte (ad esempio del nostro CD o da Aminet). Un'altra cosa importante è che sui 4000 e 4000T con la scheda CPU originale è possibile usare l'audio a 44.1khz in stereo o a 16 bit ma non entrambi contemporaneamente, mentre secondo il manuale sui 3000 non esistono problemi. Lo script controllerà la versione del firmware installato sulla PicassoIV e se necessario provvederà all'aggiornamento, quindi assicuratevi di disattivare tutte le patch possibili prima di installare il software per evitare che qualche programma interferisca con l'aggiornamento del firmware.

Funzionamento

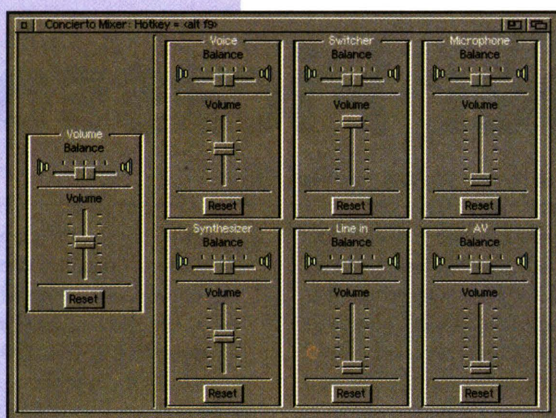
Una volta terminata l'installazione ed dopo aver resettato la macchina in caso di Flash update, troverete nel cassetto



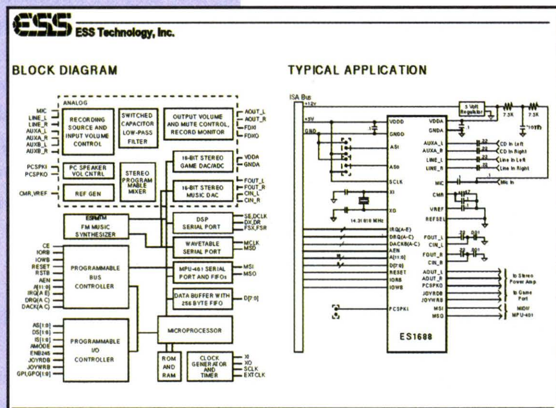
Ecco il modulo Concierto in tutto il suo splendore.



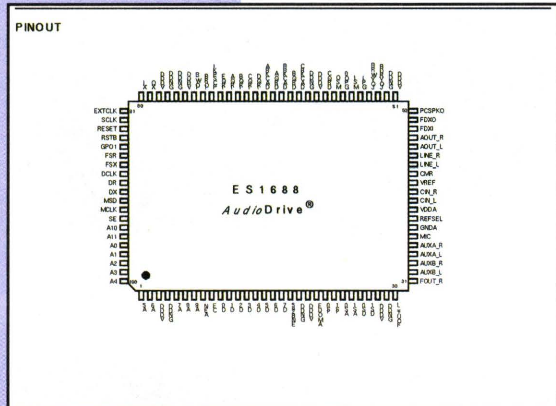
Interfaccia del Concierto Recorder, indispensabile per registrare i vostri spezoni audio.



Concierto Mixer, ricorda un po' le utility analoghe per Windows 95, ed è molto utile.



Schema a blocchi del chip sonoro montato sulla Concierto IV.



Schema della piedinatura dell'ESS Audiodrive.

Concierto i succitati Concierto mixer e Concierto Recorder. Il primo crea una finestra con 7 slider per regolare il volume generale ed il volume di ogni possibile ingresso o uscita della combinazione PicassoIV più Concierto; una cosa simile viene installata anche dal software delle schede SoundBlaster, quindi per chi di voi usi un PC non dovrebbe essere difficile capire a cosa ci stiamo riferendo. Il secondo programma permette di registrare su file AIFF, 8SVX o WAV il suono proveniente da una delle possibili fonti di ingresso, compreso l'audio del modulo Paloma che incorpora un sintonizzatore TV. É possibile selezionare la durata della registrazione fino ad un massimo di 12 ore, almeno con la configurazione della prova. La qualità dell'audio è selezionabile tramite un gadget che offre tre possibilità: telefono, radio, CD-Audio; inoltre è possibile specificare se si vuole campionare a otto o sedici bit, stereo o mono, per il resto l'immagine qui a fianco dovrebbe essere sufficiente a descrivere le possibilità del programma. Per quanto riguarda i driver MIDI, il loro uso è piuttosto semplice, attraverso il programma di preferenze installato nel cassetto Prefs si seleziona il device Concierto, quindi si può caricare un programma come Deluxe Music 2.0 o Euterpe o qualsiasi altro programma che gestisca i device CAMD. Per la prova abbiamo utilizzato Euterpe con una tastiera WS3 della GEM per effettuare alcuni test; dobbiamo dire che siamo riusciti a riprodurre tramite la tastiera alcuni file MIDI, anche se la loro qualità non era molto buona, probabilmente per via della mia scarsa conoscenza degli strumenti e dei programmi che gestiscono il MIDI, oppure perché la tastiera non gestisce perfettamente lo standard MIDI. Nella tabella a lato troverete il risultato di queste prove..

Conclusioni

La scheda offre un'audio di buon livello ad un prezzo interessante anche se richiede l'uso di una Picasso IV, che ne fa lievitare il costo notevolmente; inoltre, manca una wavetable per la riproduzione interna dei file MIDI, cosa teoricamente risolvibile vendendo a parte una wavetable da inserire tra il modulo principale della Concierto e il modulo con le uscite audio (vedi note tecniche). Un'altro fattore a suo sfavore è il mancato supporto dell'audio 16bit stereo a 44.1 KHz con le schede 3640, forse risolvibile con una migliore implementazione del chip ESS sulla scheda; inoltre il software non gestisce la frequenza di 44.1KHz ma di 44.194KHz, che potrebbe dare qualche problema per la registrazione di brani da riversare su cd-audio. I punti a suo favore sono il supporto dell'AHI e dello standard CAMD che ne permettono l'uso in una macchina dotata di più schede sonore e che comunque ne permettono una migliore integrazione con il sistema e lo scarso ingombro.
Configurazione della prova: Amiga 4000/30 con scheda PowerUP 68040 25Mhz/PPC604e 200Mhz 142MB RAM, Picasso IV, Zip Drive Scsi esterno, Oktagon 2008, IBM 730MB SCSI II, Quantum FB-GT 2.1GB WSCSI3, Plextor 12/20PLEX, USR 33600 Sportser, HP DeskJet 400, Tastiera musicale WS3 GEM OS 3.1 e Picasso 96 V. 1.40. Un particolare ringraziamento va alla WG Computer di Empoli (FI) e in particolare a Enrico Senesi, per aver fornito la scheda per la recensione. La redazione di EAR desidera ringraziare Lorenzo Pistone per l'ottima recensione e Paolo Pettinato per aver messo a disposizione la stessa precedentemente disponibile su AmyWorld On-line (http://amiga.eden.it).



Ecco i risultati dei test effettuati con il sintetizzatore incorporato. Di seguito elenchiamo anche i programmi utilizzati:

MAMEPPC: L'audio non viene gestito correttamente producendo un suono fastidioso, cosa che comunque avviene anche usando Paula.

Quake: non sono stati rilevati problemi ed il sonoro è stupendo.

Play16: anche in questo caso il funzionamento è stato perfetto.

Splay: funziona tutto perfettamente anche se con i brani MP3 si avverte qualche interruzione probabilmente dovuta al pesante carico di lavoro di CPU e HardDisk.

IsisPPC: Qualche interruzione nell'audio dovuta probabilmente al carico di lavoro dell'harddisk e dai contest switch tra PPC e 680x0.

Descent: valgono le stesse considerazioni di Quake.

Hippoplayer: non funziona bene e provoca molti crash anche se in generale Hippoplayer non è molto stabile con Picasso96.

QT: non reagisce bene all'uso della Concierto e blocca il programma.

SongPlayer1.2: Anche questo programma si è dimostrato instabile con la configurazione utilizzata nella prova.

About

Nome prodotto:
Concierto IV

Produttore:
Villagetronic

Distributore:
WG Computers
Via Sanzio 128
Empoli (FI)
Tel. 0571/711512
www.wgcomputers.it

Prezzo: 298.000

Configurazione minima:
Amiga con Picasso IV

A favore:
Completa la Picasso IV.

Contro:
Software non all'altezza e mancata implementazione delle wavetable.

Descrizione tecnica del chip ESS1688 AudioDrive

Le sequenti informazioni sono prese dalla scheda tecnica presente sul sito della ESS Technology. Il chip ESS 1688 è dotato di un microprocessore custom, di un sintetizzatore FM a 20 voci compatibile con il sintetizzatore Yamaha OPL3, di due porte seriali per la connesione con dispositivi DSP e schede wavetable, di un'interfaccia per il collegamento con il bus ISA, di un controller DMA con stack FIFO, di una seriale MPU-401 UART, di un convertitore a 16bit stereo DAC per la musica ed infine di un convertitore ADC e DAC a 16bit stereo per le forme d'onda sintetiche, il tutto in un chip di 1,5 cm quadrati. L'ESS dispone inoltre di tre ingressi stereo e di un ingresso mono, che permettono l'utilizzo del chip con degli ingressi da cd-rom, microfoni e altre fonti sonore. L'alimentazione avviene a 3,3 o a 5 V, e inoltre dispone di un timer di auto accensione/spegnimento. Le capacità di registrazione e di riascolto sono:
Registrazione, compressione e playback di voce, suoni e musica;
Frequenza di campionamento programmabile da 4 Khz fino a 44.1Khz sia in registrazione che in riproduzione;
Riproduzione e registrazione controllabili con mixer.
Le funzioni di input e output comprendono:
Porta MIDI compatibile con la modalità MPU-401 UART;
Gestione dei joystick analogici;
Gestione in DMA delle porte di I/O;
Rimappamento software dei canali DMA e degli IRQ per il supporto del Plug and Play;
Interfacciamento diretto per le wavetable ES689 e ES690 per la riproduzione di brani MIDI tramite le uscite audio;
Volume di ingresso e di uscita controllabile via software;
Uscita seriale per il supporto di DSP esterni.
Il mixer incorporato fornisce 6 canali stereo in ascolto per il segnale line in, per un'ingresso CD e per un'ingresso ausiliario, per l'audio digitale da file, per un sintetizzatore musicale ed un canale di ingresso mono. Inoltre fornisce 4 canali stereo mixabili per la registrazione, ovvero line in, CD, ingresso ausiliario e ingresso mono. Naturalmente il chip fornisce un supporto compatibile Sound Blaster per i PC, oltre ad essere compatibile con i vari Windows ed OS/2, ed Amiga anche se la documentazione naturalmente non ne fa cenno. La documentazione fornisce inoltre una dettagliata spiegazione dei vari pin e segnali che omettiamo per motivi di spazio e di comprensibilità da parte dei non addetti ai lavori, comunque potrete dare un'occhiata allo schema logico fornito.

Facciamo il punto sulle schede PPC e sui che problemi che possono nascere da queste popolari schede. A grande richiesta...

Il punto sulle PowerUP

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Sono moltissimi i lettori che ci hanno posto delle domande e dei consigli per ottenere il massimo delle prestazioni dalle loro costose schede acceleratrici. In questo articolo affronteremo quindi le piu frequenti domande che ci sono state poste negli ultimi mesi sulle BlizzardPPC, con un occhio di riguardo anche nei confronti dell'ultima arrivata, la BVisionPPC. Anche se prenderemo in esame la BPPC, molti elementi sono validi anche per le sorelle maggiori.

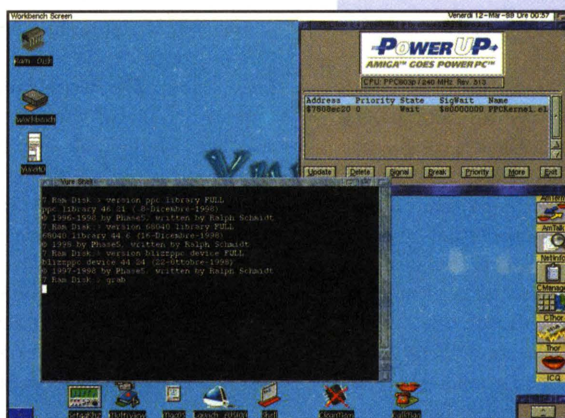
Le librerie e la Flashrom

Come ormai tutti sanno, le BlizzardPPC montano una memoria di tipo flash che contiene il codıce di startup e il "bios" della scheda. Questa memoria contiene sostanzialmente 3 cose: la ppc.library, le librerie 680x0.library, e il codice del menu iniziale. Nelle versioni dotate di controller scsi, la memoria flash contiene anche la blizzppc.device. Questo vuol dire che potete eliminare da LIBS: anche tutte le librerie 68000. La ppc.library non dovrebbe esssere in LIBS:, ma se per qualche motivo la trovate lì potete eliminarla. La ppcdiss.library invece si occupa di generare un output verso la seriale in caso di crash di un programma PPC. Serve solo a scopo di debug, e l'utente medio non ne ha bisogno. Inoltre se siete su Internet e un programma PPC va in crash, con molta probabilità la ppcdiss.library si impossesserà della seriale facendovi cadere la linea. La flashrom è aggiornabile con un software apposito regolarmente rilasciato da Phase5 sul proprio sito web. Per effettuare l'upgrade, è necessario disabilitare tutti i dischi fissi, disabilitare l'interfaccia scsi (premendo ripetutamente "s" durante il boot), e lanciare il programma da disco. É preferibile effettuare questa operazioni in condizioni sicure, perché se salta la corrente durante la fase di scrittura della flash, la scheda dovrà essere rispedita in Germania a Phase5 per ritornare funzionante. Con l'ultimo upgrade delle flash tutte le schede possono visualizzare un bootmenu premendo "ESC" durante il boot. Il momento in cui il tasto va premuto è esattamente dopo il reset, prima che l'hard disk si avvii. Attualmente per visualizzare il menu è necessario un monitor capace di agganciare i 31Khz. Da qui ci si trova davanti a diverse opzioni. Il 31Khz mode permette di visualizzare il menu di avvio (quello normalmente accessibile premendo i due tasti del mouse al boot) e l'avvio senza startup-sequence in modalità productivity a 31Khz, per venire incontro a chi possiede un monitor SVGA senza scandoubler. I possessori di schede con 040 noteranno che un'opzione non è disponibile. Si tratta della configurazione dello 060 (per attivare ad esempio la modalità superscalare). Per chi ha uno 060, questo menu è analogo al comando CPU060, o le analoghe funzioni di MCP. Chi possiede anche il controller SCSI, può accedere all'apposito sottomenu. Se non avete unità scsi, da qui potete eliminare il check che la scheda effettua sui singoli ID, velocizzando il boot. Se invece avete unità scsi, potete disabilitare tutte le altre ottenendo sempre dei boot leggermente più rapidi. Se avete anche un CD-Rom SCSI potete montarlo utilizzando un CD-filesystem (anch'esso su flashrom), che permette anche di fare il boot da CD. Ma la configurazione che più spesso ha destato interesse è quella della memoria. Se avete delle SIMM da 60ns potete attivare alcune modalità che velocizzano l'accesso alla memoria. Attenzione, perché il settaggio preimpostato "60ns" NON è quello che dà le migliori prestazioni. Per avere i migliori risultati, attivate la configurazione manuale ed eliminate a mano tutti i "waitstate" e i "precharge". Il 60ns mode infatti disabilita i waitstate, ma non elimina i precharge, visto che è una modalità che non funziona con tutte le SIMM. Se avete problemi di stabilità e possedete una SIMM di qualche anno fa, abilitate uno per volta prima i precharge e poi i waitstate e vedete se la situazione migliora. Se migliora, è il momento di acquistare una SIMM nuova. Il MacPatch, se attivo, funziona come il prepareemul di ShapeShifter, e riserva la memoria per gli emulatori Mac. Per utilizzarlo con Fusion, è necessario lanciare dal sistema il "FixPatchMac" perché funzioni e non si blocchi dopo pochi istanti. Personalmente consiglio di non attivare la funzione MapRom (copia in fast la ROM dell'Amiga per velocizzarne l'accesso) perché è meglio farlo attraverso un softkicker.

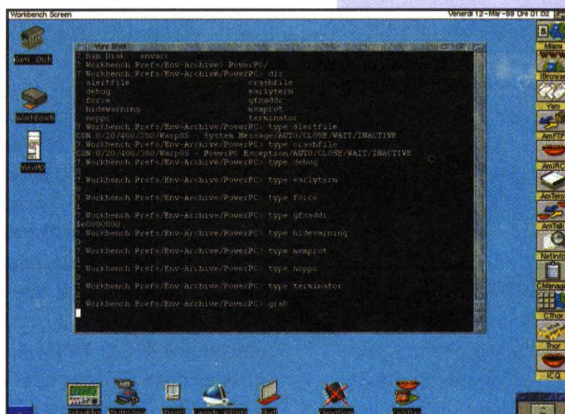
Softkick e instabilità

Per migliorare le prestazioni del sistema, è molto utile copiare nella memoria fast la ROM del computer, visto che l'accesso è molto più veloce in questo caso. Questo vale sia per le rom 3.0 che 3.1. In ogni caso ricordo che è illegale caricare in memoria l'immagine del 3.1 senza possederne le rom fisiche, piuttosto compratele visto che il loro prezzo è davvero basso e il sistema ne trarrà beneficio. Il softkicker più acclamato e che dà i migliori risultati è senza dubbio BlizKick, che contrariamente a quanto il nome può lasciar credere, funziona egregiamente anche sulle CyberStorm. Molti hanno lamentato che BlizKick non funziona perfettamente, visto che dopo il primo reset il computer si abbandona ad un GURU continuo fatto di schermo rosso e luce lampeggiante. Ma visto come è gestito dall BlizzardPPC l'indirizzamento della memoria proprio da un punto di vista fisico, c'è una spiegazione a questo. Nonostante il manuale dica che la memoria può trovarsi anche su un solo modulo SIMM messo in uno dei due slot, questo non è vero. In casi come questo si vede. Infatti semplicemente spostando di slot la SIMM sulla scheda, si risolve il problema di BlizKick, e anche alcuni rari crash di Shapeshifter e del vetusto VDoomPPC (ADoom è molto meglio in ogni caso!). Personalmente trovo molto comodo BlizKick, visto che è molto stabile (molto più di CyberMap) e permette di includere in un solo reset iniziale molte opzioni che in condizioni normali resetterebbero a loro volta la macchina al boot. Infatti con BlizKick elimino la porta PCMCIA (per velocizzare il boot), sposto le ROM in fast, lancio il FusionReserve (che funziona anche con ShapeShifter), aggiorno lo scsi.device alla versione V43, inoltre patcha le librerie matematiche, e la ramlib (che vedremo in seguito). Alcuni lettori hanno lamentato una certa instabi-

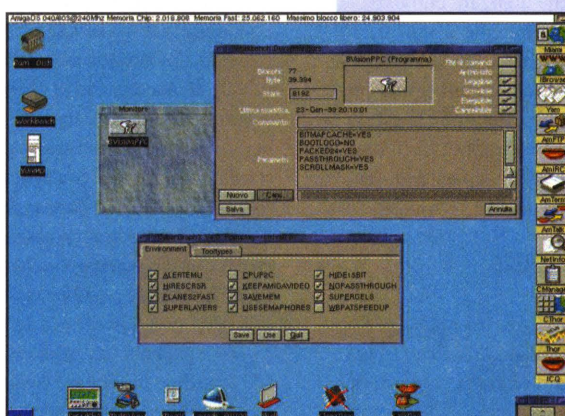
lità del sistema dopo l'installazione della BVisionPPC, più avanti vedremo quali possono essere le cause, intanto vediamo quali possono essere le cause di Guru sospetti solo con la BlizzardPPC. Prima di tutto, chi non ha la velocissima scheda grafica di Phase5, tende a cercare di velocizzare al massimo gli schermi AGA. Quindi il sistema diventa un tripudio di AmyWarp, FBlit e CyberGFX AGA. Partiamo dall'ultimo. Personalmente lo eliminerei a priori, visto che è al 90% causa dei peggiori crash. Questo perché essendo una "via di mezzo", non solo non parte il software specifico per RTG, ma visto che gioca molto sporco sull'hardware, anche il software per AGA può rifiutarsi di funzionare! Inoltre il sistema non ne trae reale beneficio, solo è possibile utilizzare il software "CyberGFX only". A questa categoria però appartiene praticamente solo IsisPPC. Sinceramente preferisco avere un sistema stabile, inoltre proprio di recente sono usciti dei nuovi decoder (AMP in primis) più veloci di Isis e più stabili. Morale della favola: eliminate il CyberGFX per AGA e cominciate a risparmiare per una BVision. FastBlit e AmyWarp non creano particolari problemi, anche se il secondo lo eliminerei perché spesso crea problemi alle icone (quelle vecchie, a 4 colori), e non garantisce incrementi di velocità visibili ad occhio. FBlit invece può restare, anche se ha il difetto di gravare sulla CPU. Infatti non fa altro che affidare al 680x0 alcune operazioni normalmente svolte dal blitter, velocizzandole ma caricando ulteriormente la già salassata CPU. Inoltre è causa di grossi context switches, visto che ogni qualvolta si svolge un'operazione a livello grafico (spostamento di fineste pre esempio), vengono chiamate funzioni che devono accedere alla cache del processore, con conseguente context switch. Questo effetto è particolarmente evidente durante il play di file mpeg 3 con SongPlayer. Se poi siete tanto coraggiosi da non eliminare il CyberGFX AGA, fate molta attenzione a dove posizionerete FBlit nella startup-sequence. Attivando le opzioni più sporche di CGX AGA (planes2fast in primis), il ridisegno dello schermo può portare a spurie e artefatti poco graditi. Fate diverse prove, modificando la posizione di FBlit nella startup potete limitare al massimo questo effetto. Ma, ripeto, il CGX AGA è il miglior modo di rendere instabile il computer. Alcuni lettori ci hanno chiesto se le Blizzard necessitano di "manutenzione". La domanda, per quanto bizzarra, è invece molto arguta. La risposta è si, visto che la ventolina che raffredda il PPC favorisce l'accumulo di polvere. Per cui ogni tanto (magari una volta ogni due mesi) è il caso di smontare la scheda e pulirla accuratametne dalla polvere accumulatasi, rimuovendo anche il dissipatore che copre il PPC. É una misura prettamente precauzionale, perché qualora un eccesso di polvere dovesse danneggiare la ventolina, una ventolina di ricambio identica è quasi impossibile da trovare. Come dire, prevenire è... bhe, lo sapete già. Non trascurate inoltre di pulire i contatti qualora per qualche motivo possiate ritenere che siano sporchi (tipo guru e crash che si manifestano muovendo leggermente la scheda), utilizzando un apposito spray. Ricordate che è normale che le schede acceleratrici montate verticalmente nei tower oscillino leggermente.



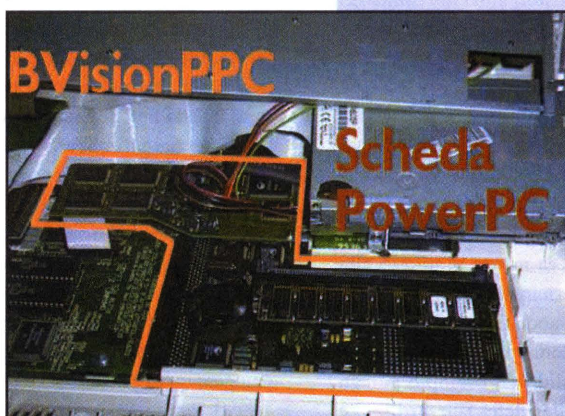
Dopo aver aggiornato la flash, le vostre librerie dovrebbero avere queste versioni.



Ecco come impostare le variabili d'ambiente per WarpOS su BlizzardPPC +BVision.



Queste invece sono le configurazioni del CyberGFX 4 con BVision.



La BVision montata nel 1200 desktop. Funziona, ma non sperate di chiudere il case e di farla funzionare a lungo.

E con WarpOS?

WarpOS è un'altra "bestia nera", non tanto per la stabilità del sistema, quanto perché troppo spesso le applicazioni si basano sulla tremenda rtgmaster.library, che necessita di alcuni accorgimenti per funzionare decentemente. I problemi si manifestano praticamente sempre al momento di "terminare" la ppc.library. A questo proposito, gli autori di WarpOS sono molto chiari: occorre settare a "2" la variabile d'ambiente ENV:PowerPC/ Terminator, dando per scontato che si sia installata l'ultima versione della flash. Spesso però il crash si maniffesta con un freeze completo. Ho passato diverso tempo a provare le diverse configurazioni per migliorare la stabilità, e questi sono i consigli che mi sento di dare. Spesso nelle doc dei programmi che usano la rtgmaster.library viene citato l'MCP RamLibPatch, una patch che aumenta lo stack della ramlib, che trovandosi a dover aprire librerie che aprono librerie che aprono librarie etc... "non ce la fa" e va in guru. Questa patch è presente solo nelle versioni beta di MCP. Non amo le beta, quindi la versione di MCP che utilizzo è la 1.30, l'ultima ufficialmente apparsa su Aminet. Non è consigliabile utilizzare questa patch senza la versione beta di MCP. Al contrario, il "ramlibpatch" di BlizKick ha risolto praticamente tutti i problemi. Ci si può permettere di lanciare programmi per WarpOS in tutta sicurezza. Inutile dire che utilizzare entrambe le patch contemporaneamente è un ottimo modo per creare instabilità. Inoltre, per evitare che si piantino i programmi per WarpOS (soprattutto quelli per la rtgmaster), è buona norma lanciarli da shell dopo aver aumentato considerevolmente lo stack. Abbondate, non siate avari!

Lo SCSI

Un veloce accenno va fatto anche per lo SCSI. Nonostante il manuale sia sufficientemente esauriente in proposito, vanno fatte alcune precisazioni. Le catene SCSI devono essere fisicamente "terminate" su entrambi i lati. La terminazione può avvenire o con degli speciali terminatori attivi in vendita nei negozi, o attraverso periferiche che supportano la terminazione. Spesso c'è un jumper da attivare per "terminare" la periferica. Attenzione, perché non tutte le periferiche terminate effettuano la terminazione adeguatamente. Ce ne sono alcune che non forniscono il "TRMPWR" (Term Power), cioè fungono da terminatori non attivi. In questo caso la periferica va messa in mezzo alla catena, e non va terminata. La terminazione andrà fatta in altri modi. Questo non affligge le periferiche più comuni (CD-Rom e HD), ma può essere valido ad esempio per gli scanner. Il controller delle BlizzardPPC è "terminato", nel senso che funge da terminatore attivo, rendendo quindi necessaria la presenza solo di un terminatore o periferica terminata. Io ho sul controller della BPPC solo un CD-Rom SCSI, impostato come terminato e funziona tutto perfettamente. Questo discorso non vale per le CyberStorm, il cui controller non è terminato e necessita di due terminatori. Ricordate che è sempre possibile fare il boot dalle periferiche montate sui controller SCSI, visto che il device che lo pilota è presente nella memoria flash sia delle Blizzard che delle CyberStorm.

BlizzardVisionPPC

Ho tenuto per ultima l'ultima fonte dei problemi degli amighisti: la neonata BVisionPPC. Da quando è uscita molti utenti hanno lamentato problemi apparentemente di difficile o addirittura impossibile risolvibilità. Non è stato possibile individuare una causa comune, visto che tali schede si comportano in modo molto "personale", manifestando a volta problemi che alcuni risolvono in un modo, altri diversamente. Prima di tutto, l'installazione. É opportuno che la Blizzard abbia già le librerie aggiornate (ppc.library 46.21) PRIMA che la scheda venga montata. Se avete montato la scheda e aggiornato la flash, e avete problemi, provate a togliere la scheda e rieffettuare la flashrom. Durante la procedura di scrittura infatti la BVision può creare qualche problema che si può manifestare in seguito. Per quanto riguarda il montaggio sulla BPPC, è necessario fare molta attenzione. Il connettore deve essere fissato con le due viti con decisione, ma senza esagerare. Stringete le viti abbastanza da rendere il contatto saldo, ma non tanto da rompere o danneggiare la scheda! Siate prudenti con il cacciavite. Controllate anche che il connettore sia privo di polvere. É effettivamente possibile montare la scheda nel 1200 non tower. Ma lo fate a vostro rischio e pericolo, e in ogni caso non aspettatevi di vedere funzionare il vostro Amiga per più di un'ora, dopodiché dovrete lasciarlo raffreddare per un bel po' (vero Nicola?). I problemi con la BVision si possono ricondurre a due generi fondamentali: alimentazione insufficiente o troppo calore, o entrambi i fattori. Prendiamo in esame il primo. Il 1200 non è mai stato concepito per alimentare tutto questo ben di Dio, e ha dei limiti fisici che non consentirebbero di installare tutte queste schede. In particolare le piste della scheda madre agiscono come una leggera resistenzam così che sulla BVision potrebbe arrivare l'alimentazione non più a 5 volt, ma da 4,50V a 4.70V. Alimentando la motherboard anche dal connettore del floppy interno si può elevare questo valore fino a raggiungere quasi del tutto i 5V (la mia lavora a 4.99V). Per questo è consigliato un alimentatore che abbia un buon amperaggio sulla linea dei +5V (il PowerTower ad esempio, con la sua PSU da 200W è un po' debole sotto questo aspetto, quello dell'Ateo, da 230W, offre un buon amperaggio di +5V). Alcuni temerari hanno saldato su un transistor un cavo da +5V direttamente dalla PSU ottenendo buoni risultati, ma non fatelo, invalidereste la garanzia della BVision e rischiereste di danneggiare la scheda. Inoltre, ha molta importanza la revisione della motherboard del 1200. Per migliorare il funzionamento con le schede acceleratrici si possono fare delle modifiche a seconda della revisione, direttamente sul 1200. Rivolgetevi a dei riparatori specializzati, visto che si tratta di modifiche che vanno eseguite da mano esperte (si tratta di eliminare alcuni elementi e aggiungere una o due resistenze). Ma se il vostro sistema è stabile, non fatelo, è solo un'ancora di salvezza in casi eccezionali. La seconda causa di instabilità è il tremendo calore generato da quel piccolo mostro chiamato Permedia2. In condizioni normali, raggiunge la ragguardevole temperatura di 70 gradi dopo pochi minuti. Se aggiungiamo che il PPC scalda molto di più dopo l'installazione della scheda e che magari c'è uno 040 a rallegrare la festa con i suoi 50 gradi e oltre, ci sono tutte le premesse per armarci di ventoline e dissipatori. Il mio sistema, a case chiuso, non dava segni di instabilità se non dopo diverse ore (4-5), mentre era perfettamente stabile a case aperto per periodi prolungati. Altre persone invece, meno fortunate di me, hanno riscontrato dei problemi già dopo un'ora di utilizzo. In questo caso, bisogna acquistare dei dissipatori da montare, tramite l'apposita pasta siliconica (se non la trovate anche un velo di normale silicone va bene, ma che sia di quello per alte temperature!), su 040 e Permedia2. Se i problemi persistono, delle ventoline su entrambi i chip dovrebbero risolverli refinitivamente. Nel mio case adesso c'è un dissipatore sullo 040, uno sul Permedia2, uno aggiuntivo sul PPC, ed uno sull'altro chip presente sulla BVision, anch'esso discretamente caldo, e nessuna ventolina. Il sistema così è stabile anche per 10-12 ore di utilizzo (di più non ho potuto provare, devo pur dormire io!). Se avete uno 060 potete evitare di raffreddarlo, visto che è uno dei chip che scaldano di meno. Se proprio volete esagerare, potete raffreddare con un ventolone i chip di memoria presenti sulla BVision. Dopodoché il vostro computer dal piccolo forno che era diventerà una specie di Pinguino DeLonghi, ma il vostro Amiga sarà finalmente stabile.

Per questa volta ci fermiamo qui, spero vivamente che questo articolo possa essere d'aiuto a tutti i possessori di PPC, in ogni caso non esitate a contattarci per e-mail se avete bisogno di ulteriori chiarimenti.



Torniamo alla nostra recensione interrotta il mese scorso. In questa puntata vedremo quali sono i principali strumenti di controllo e di lavoro che mette a disposizione ImageFX 3.

ImageFX 3: seconda parte

di **Maurizio Bonomi** *(bonomi@skylik.it)*

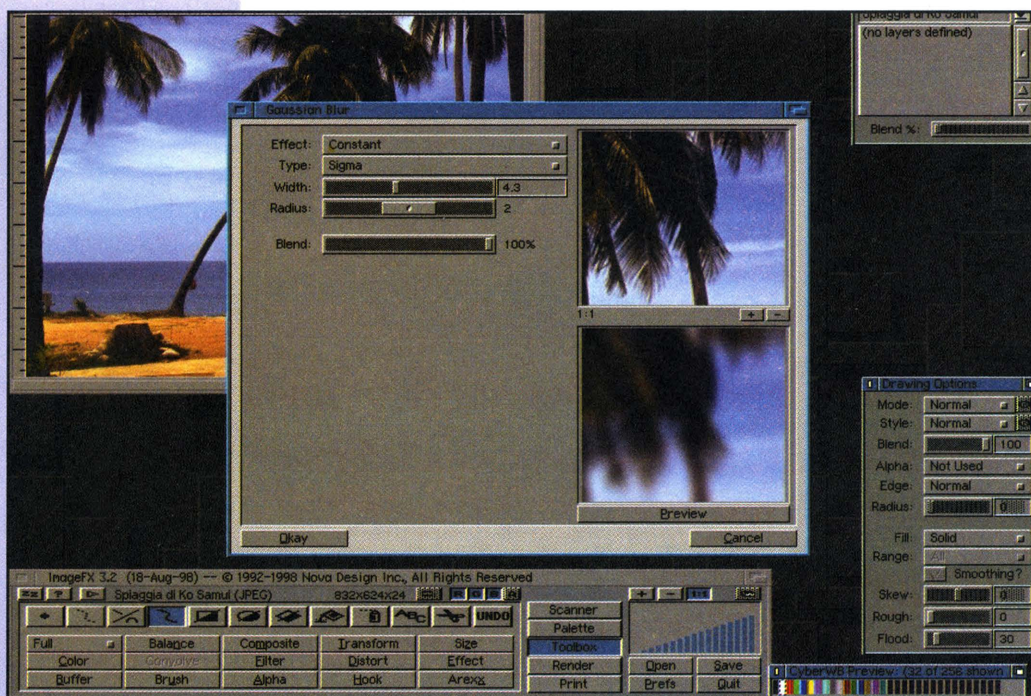
Eccoci di nuovo davanti a questo "grande" programma di elaborazione grafica. La volta scorsa abbiamo visto come si presenta (a livello di interfaccia utente) e cosa sono i LAYERS (che rappresentano una delle grandi novità di questa versione). Questa volta passeremo al lato operativo della recensione, analizzando come IFX (d'ora in poi lo chiameremo così) tratta le immagini e quali sono i suoi strumenti di elaborazione.

IFX: l'input e l'output

La gestione dell'input e dell'output grafico (ovvero immagini, colormap e brush) è gestito da moduli esterni. Questo significa, in soldoni, che acquisizione, visualizzazione e stampa sono pilotati da dei plug in e che sono quindi facilmente aggiornabili. Dal lato INPUT IFX gestisce (di default) due tipi di INPUT device: i framegrabber e gli scanner. Per la prima categoria sono disponibili i moduli per il Toaster (ancora ineguagliato), per il modulo DIGIVIEW (anticaglia di fine millennio) e per la GVP Impact Vision (altro dinosauro). Per quanto riguarda gli scanner, con la sola installazione della NOVA Design sono supportati i modelli EPSON (tranne che il Perfection 600, introvabile nel mercato europeo) e la serie Scanjet di Hewlett-Packard. Per quanto riguarda l'output, IFX gestisce sia il suddetto Toaster (fornendo tutte le risoluzioni dello standard televisivo) sia AGA ed ECS, sia Cybergfx (e di conseguenza Picasso96) che tutti gli altri eventuali display "proprietari".Infatti, con la modalità SUPERAMIGA è possibile usare IFX anche con framebuffer datati o con schede grafiche non supportate da uno dei due principali sistemi RTG, a patto che siano in grado di aggiungere i loro modi video all'interno del DISPLAY DATABASE di AmigaOS. Anche i modi video per il render finale dell'immagine sono gli stessi, anche se ritengo di potermi fidare di un ben configurato modo di preview, soprattutto per il fatto che assieme all'immagine trovo tutti gli strumenti di lavoro. Comunque il rendering di controllo può servire per visionare l'immagine prodotta isolandola da interfacce, sfondi e tutto ciò che può disturbare gli occhi. Per quanto riguarda l'output cartaceo, i driver sono 3: Primera (la mitica stampante della Fargo), Postscript (universale in tutti i sensi) e Superprefs. Tramite quest'ultimo si può controllare ed usare, per esempio, il driver Studio Print che permette di gestire un gran numero di stampanti a getto d'inchiostro, oppure pilotare in maniera automatica i driver per le stampanti EPSON STYLUS.
Le possibilità di controllo dell'output sono buone ed esiste un buon sistema (anche se primitivo) di calibrazione. Infatti agendo sugli appositi controlli si possono controllare i singoli canali-colore CMYK, oppure regolare la gamma colore. Se, per esempio, la vostra stampata risulterà un po' carica (scura e satura) basterà diminuire il valore di gamma e riprovare.

I formati supportati

Rispetto alla versione precedente (la 2.x) i formati hanno subito alcune trasformazioni e sono stati ampliati. Oltre ai soliti ILBM, TARGA, PCX, BMP et similia, troviamo: .PSD - il formato di Photoshop 4.x (scrittura e lettura). Supporta immagini in scala di grigio, scala di colore e RGB ma non i file in CMYK.



Il GUASSIAN BLUR permette di sfocare molto efficacemente le nostre foto...

.INGF - formato proprietario di ImageFX. Permette di caricare e salvare tutte le informazioni (layer compresi).

JPEG - loader/saver riscritto per allinearlo all'odierna revisione (la 6) del codice IJG JPEG

RECOMBINE - strano e criptico loader che permette di caricare files separati (in RGB/CMY/CMYK) prodotti da altre piattaforme. Non si capisce esattamente cosa sia, anche perché il formato più conosciuto di file separati è il DCS che è in realtà una forma evoluta dell'EPS.

VideoToaster FRAMESTORE - saver per creare frame nel buffer del mitico VideoToaster. Supporta solo la risoluzione 752 x 480 (D2-NTSC).
FITS - loader/saver di immagini in scala di grigio provenienti dagli archivi NASA. FITS sta per Flexible Image Transport System, e solitamente viene usato per distribuire le immagini "grabbate" dallo/nello spazio da satelliti o telescopi. Utile per poter visionare gli enormi archivi della NASA sia a scopo scientifico che puramente didattico.

TIFF - il loader ora supporta le TIFF in CMYK (finalmente!)
Il formato GIF è stato rimosso viste le ultime prese di posizione da parte di Compuserve (il detentore del brevetto GIF). Ciò comunque non crea problemi in quanto è pur sempre possibile caricare (ma non salvare) immagini tramite il modulo DATATYPE. Nel mio caso ho ancora installato il vecchio datatype GIF (distribuito prima dell'avvenuta "pretesa" di Compuserve) che si comporta egregiamente e supporta anche le GIF progressive.

Il formato EPS viene gestito in maniera poco soddisfacente in quanto si basa su libreria esterna (HWGPOST) che non sempre offre una compatibilità piena. Per esempio, le clipart EPS di sovente si aprono con una pagina bianca o con l'immagine tagliata (male inquadrata). Il tipico file TIGER.EPS non viene interpretato correttamente e risulta come un foglio bianco... La cosa è sicuramente imputabile ad una sbagliata configurazione/installazione della libreria di conversione HWGPOST. Ma nulla toglie che ancora adesso all'ombra di un probabile Postscript Level 4, Amiga non ha ancora un sopporto diretto di tutti i file Postscript (EPS o meno) e che si rendono sempre necessarie installazioni-accrocchio poco edificanti dal punto di vista della versatilità. Gli EPS prodotti da Photoshop (quelli con dimensioni umane) sono "lentamente" ma correttamente interpretati, come puer quelli prodotti da programmi di imapginazione. Ho provato ad importare un file EPS creato da Quark XPress (su Macintosh) e IFX dopo circa due minuti di elaborazione, lo ha visualizzato correttamente. La lentezza della conversione è sicuramente legata al codice della libreria esterna che non risulterebbe ottimizzata al codice FPU dello 060.
Sarebbe, quindi auspicabile, che la Nova Design fornisca una libreria ottimizzata più compatibile e stabile, in modo da aprire pienamente Amiga ai formati Postscript... una volta per tutte...

I Moduli e gli strumenti

Dunque, iniziamo una lunga maratona nella esplorazione dei moduli e degli strumenti messi a disposizione da IFX. Vista il grande numero e le tante possibilità offerte da questi plug-in mi limiterei ad elencarvi solo i moduli "new-entry", cioè che non comparivano nelle vecchie versioni di IFX. In ordine alfabetico e per categorie. Tenete conto che tutti questi moduli hanno una modalità preview che vi permette di sapere "in anticipo" cosa diavolo state facendo all'immagine...

COLOR/CMAP

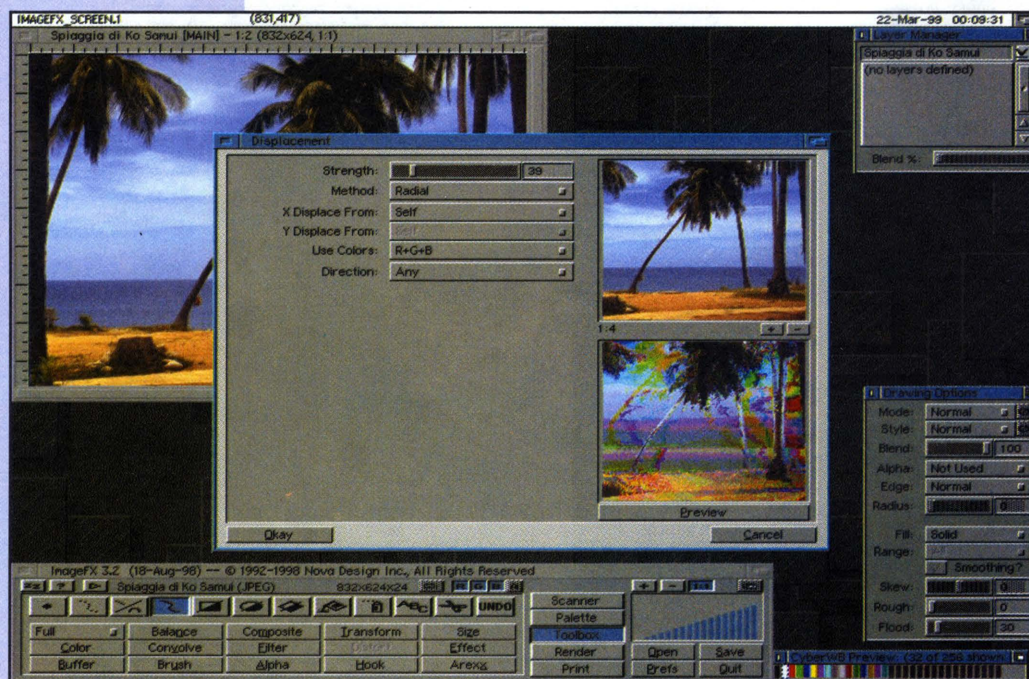
Tramite questo nuovo pannello possiamo trasformare immagini a 24 in picture di tipo COLORMAP (cioè possedenti una palette di colori da 2 a 256 valori). Il rendering può avvenire con diversi tipi di dithering (controllabili anche con opzioni più specifiche) e la qualità e sempre ottima. Questa feature è utile per chi progetta e costruisce pagine per Internet dove la limitazione di palette può accellerare il caricamento delle immagini.

CONVOLVE/GAUSSIAN BLUR

La sfuocatura Gaussiana è il metodo più realistico di "blurrare" le immagini in quanto gli conferisce l'aspetto di "mancata messa a fuoco" che si trova nella fotografia. É sicuramente migliore del classico BLUR in quanto permette anche sfocature più "spinte" e un maggior controllo operativo. I parametri regolabili sono: effetto, tipo di algoritmo gaussiano, potenza, raggio d'azione e blending (vale a dire quanto la sfocatura si fonde con l'immagine originaria).

DISTORT/DISPLACE

Un modulo che vi permette di distorcere



Il filtro DISTORT/DISPLACE ha risultati decisamente strani... Ma nasconde sicuramente ottime potenzialità.

l'immagine in tantissimi modi. Controllabile per forza, metodo (algoritmo), composizione (displace), colore e direzione. Un plug-in potente ma che richiede un po' di sperimentazione, vista la sua natura un po' ostica (specialmente a livello concettuale).

DISTORT/LIQUID

Provate a indovinare cosa fa... Prende un immagine e ve la "fa vedere" come se fosse sott'acqua. Le opzioni di controllo sono tante e rendono quest'effetto potente e altamente configurabile. L'anteprima, in questo caso, è decisamente utile.

DISTORT/BUBBLE

Un divertente plug-in che vi riempe l'immagine di bolle di cristallo trasparenti. Oltre ai vari controlli sulle bolle stesse, è possibile creare animazioni visto che il modulo è controllato da un algoritmo di tipo "particellare". É possibile specificare quanti frames verranno creati, la velocità delle bolle (sia in X che Y) e la radice per la generazione casuale.

EFFECTS/LIGHTNING

Ecco ritornare i fulmini. Ancora più potenti e configurabili. Rispetto alla versione 2.0 sono state cambiate e aggiunte tantissime funzioni di controllo. Questo plug-in è ancora molto interessante e divertente e può rivelarsi veramente utile in tantissime occasioni "creative". Inoltre ora la qualità dei fulmini e decisamente meno grezza e più realistica.

EFFECTS/FIRE

Un modulo per veri piromani! Crea veri e propri fuocherelli dall'aspetto gradevole e discretamente realistico. Tramite il pannello di controllo si possono configurare tutti gli aspetti grafici e fisici delle nostre fiamme... ma attenti ai pompieri!

EFFECTS/FILMGRAIN

Genera la tipica grana delle pellicole. Utile soprattutto come post-produzione in seguito a pesanti ritocchi manuali. Quando si effettuato lisciature e sfocature su foto scannerizzate si lasciano degli indelebili segni "di intervento". Un uso ben regolato e ponderato di questo effetto può aiutare a nascondere tutte (o quasi) le brutture dei nostri ritocchi.

EFFECTS/SPARKLE

Questo è un effetto molto noto ai fotografi. Crea una sorta di stellina bianca e luminosa al di sopra dei colpi di luce presenti nell'immagine. Attenti perché non è molto facile da controllare e le schifezze sono dietro l'angolo...

FILTER/COLOR-BALANCING

Un interessante filtro che permette di controllare il bilanciamento cromatico di un immagine partendo da un colore base e trasformandolo in un altro colore specifico, ricreando (di conseguenza) tutte le altre tonalità. Più facile da provare che da spiegare, vi assicuro. Sostanzialmente vi permette di cambiare i connotati cromatici di un immagine selezionando un colore solo. Se, per esempio, ritenete che in un'immagine vi siano dei colpi di luci che, al posto di essere bianchi, dovrebbero essere azzurrini, li selezionate e gli specificate il nuovo colore. In un colpo solo tutti i colori dell'immagine vireranno in proporzione... senza alterare in maniera disastrosa le principali tonalità dell'immagine. Utile per creare immagini virate (tipo le bicromie seppiate, et similia).

FILTER/REMOVE-GRAIN

Il contrario del precedente FILMGRAIN. Questo filtro vi aiuta a rimuovere la grana e i disturbi presenti nell'immagine. Una routine interna vi permette anche di rimuovere non solo i puntini ma anche le linee (utile per immagini grabbate da VTR). Tutti gli effetti di questo filtro sono configurabili e permettono di ottenere risultati diversi a seconda dell'immagine coinvolta.
E ora mi fermerei qui, in quanto gli ultimi plug-in mancanti richiedono un'analisi decisamente più approfondita. Infatti questi moduli esterni sono da considerarsi dei "quasi-programmi" vista la grande disponibilità di strumenti e funzioni di controllo. Questi effetti/moduli sono:

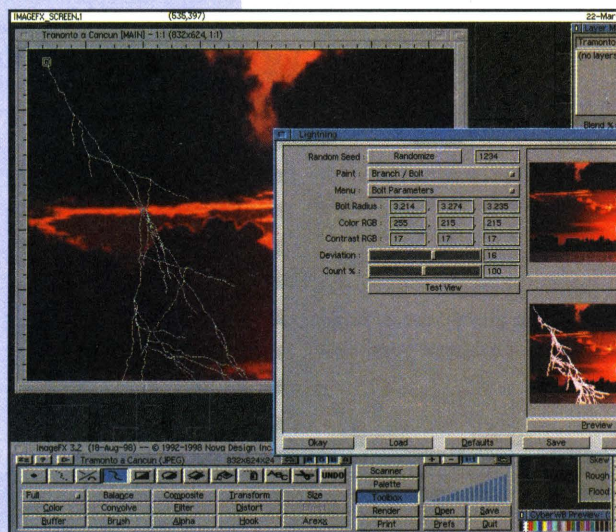
HOOKS/FXFORGE
HOOKS/WIRELESS
HOOKS/IMP
HOOKS/CLOUDS
HOOKS/CINEMATTE
HOOKS/PAGECURLER
HOOKS/SPLASH
HOOKS/SCATTER

Anneghiamo le nostre immagini... Un po' di onde non fanno male a nessuno.

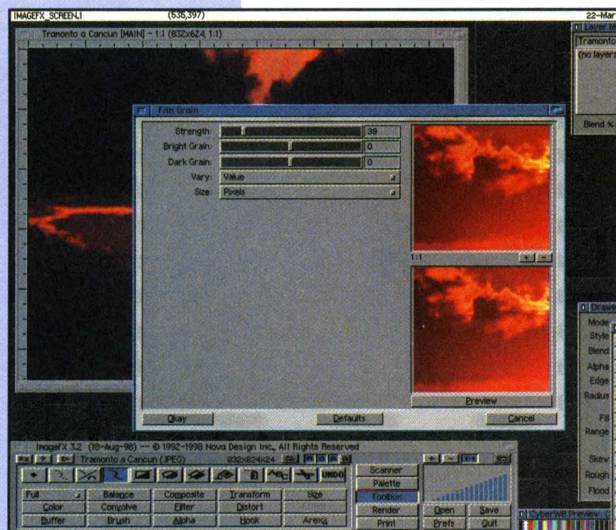




Bolle, bolle, bolle... Quante bolle! E sono pure animabili...



Colpo di fulmine... a ciel sereno! Ottimo filtro per chi vuole scuotere il soggetto della foto!



Ecco come si ricrea la grana delle pellicole... con il modulo EFFECTS/FILMGRAIN.

Li vedremo con calma e precisione nella prossima e ultima puntata di questa lunga recensione. É giunto il momento di tirare le debite conclusioni e concludere questa seconda puntata.

Conclusioni

IFX si dimostra, anche in questo capitolo, un programma quasi perfetto ed estremamente potente. La velocità dei filtri è notevole e la funzione di anteprima è una gran bella cosa... I programmatori della NOVA hanno confezionato un prodotto notevole, che necessita ancora di qualche piccolo aggiustamento e revisione (non riesco a farmi piacere la metodologia di lavoro, ancora strettamente legata alla vecchia versione 2.0) ma che si trova già sulla buona strada. Speriamo che possa essere usato come esempio da tutte le software house amighiste, in modo che si sentano incoraggiate e "spronate" a produrre software di qualità, potente e competitivo (anche in un eventuale panorama multi-piattaforma).

Notizia dell'ultimo minuto

Poco prima di concludere l'articolo "mi è giunta un'agenzia" (così si dice nei telegiornali... fa molto professionale) che ha dell'incredibile e dell'inaspettato. NOVA design ha annunciato un modulo di accellerazione per PPC che dovrebbe letteralmente "far decollare" il motore di calcolo di IFX. Il prossimo mese vi darò qualche notizia in più... I fortunati possessori di questo processore potranno finalmente elaborare le immagini 2D alla stessa velocità dei cugini PowerMac! Se la NOVA lo ha fatto vuol dire che anche loro credono pienamente nel futuro (lungo e prosperoso) della tecnologia Amiga. Un ottima notizia! Non mancate, dunque il mese prossimo, con l'ultima puntata questa importante recensione. Vi aspetto numerosi...

DEALER

RISERVATO RIVENDITORI

VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?



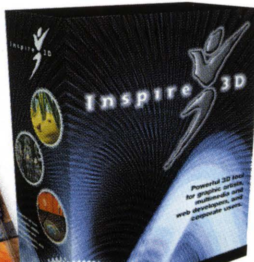
PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section: http://www.dbline.it/newtek

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI



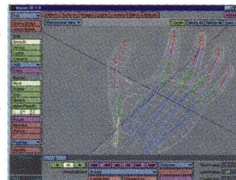
Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.

INCLUSO NELLA CONFEZIONE

CD-ROM INTERATTIVO
Corso di animazione e modellazione 3D.



DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).



LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ____________________

VIA & N° ____________________ CAP ________

CITTA' & PROV. ____________________ PREF. & N. TEL. ________

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA ____________________ DATA ____________________

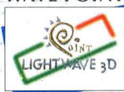
Db-Line

http://www.dbline.it

DEALER

RISERVATO RIVENDITORI

VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

PER ORDINI
0332/749000

NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

A U R A



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™.

DISPONIBILE PER PIATTAFORME :
Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI



LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging, Fusion Films, ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts, ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D. Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm **LATEST PRESS RELEASES:** http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ____________________

VIA & N° ____________________ CAP __________

CITTA' & PROV. ____________________ PREF. & N. TEL. __________

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA ____________________ DATA ____________________